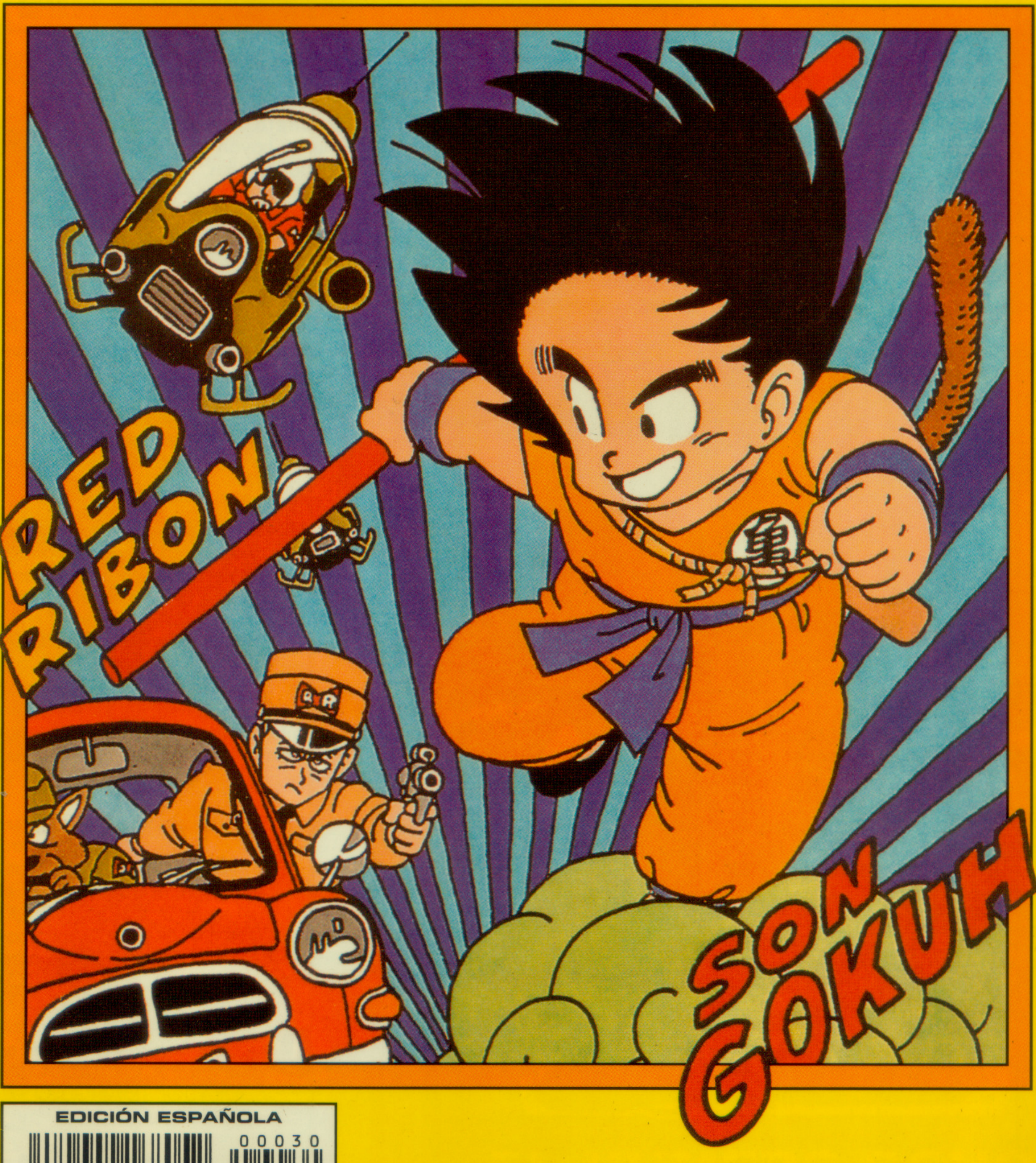
AKIRA TORIYAMA

DRAGON BALL

Nº 30 · 195 PTAS.

漫画



EDICIÓN ESPAÑOLA

00030

8 480002 168052

PRINTED IN SPAIN

PLANETA-DeAGOSTINI COMICS

PRESS START

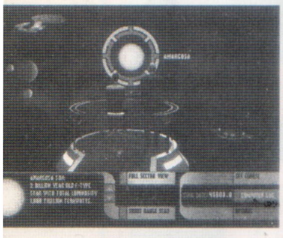
P R E S S S T A R T

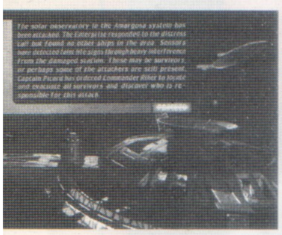
¡Más madera! ¡Es la guerra! Espero que este verano no os hayáis gastado hasta el último duro, porque de aquí a Reyes os hará falta todo. Debéis empezar a desconfiar de todos aquellos 'amigos' que os pidan dinero para operar a su hermanita en un país extranjero o para pagar la fianza de un sobrino ¡Es mentira! En los próximos meses os mentirán, timarán e intentarán empeñar vuestra colección de *Dragon Ball*, debido al aluvión de novedades que saldrán a la venta para la próxima campaña de Navidad: ***Virtua Fighter 3***, ***Time Crisis***, ***Rapid Racer***, ***Jedi Knight***, ***Toshinden 3***, ***Final Fantasy VII***, ***Jurassic Park II***, ***Lucky Luke***, ***Sonic Jam***, ***Master of Teras Kasi***, ***Atlantis*** y sobre todo, el único, el inimitable, el genial, el insuperable ***Tomb Raider 2*** ¡Abuelitas, no dejéis que vuestros nietos se acerquen a vuestra dentadura postiza! Quién sabe, a lo mejor vuestros dientes de oro desaparecen. Pobres Reyes Magos y Santa Claus ¡No saben lo que les espera!

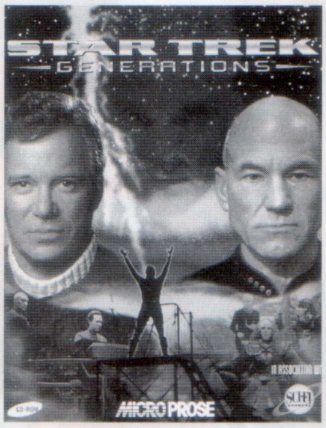
I N T R O

Este mes tenemos a dos viejos conocidos de los lectores de cómics de nuestra editorial: ***Star Trek***, basado en los famosos personajes creados por **Gene Roddenberry** y ***Magic***, basado en el popular juego de cartas.

Star Trek Generations. Basado en el largometraje del mismo título, es un juego de acción en 3D que recrea fielmente el argumento de la mencionada película.







Soran, un científico obsesionado por un drama personal, intenta penetrar en una espiral de energía llamada **Nexus** destruyendo una serie de soles y millones de vidas. Como es lógico tu deber es evitarlo si no quieres desaparecer de la faz del universo. Para completar las 12 misiones debes superar obstáculos, resolver problemas, encontrar pistas, reunir algunos objetos... y luchar cuerpo a cuerpo. Los dos CDs contienen tres modos de juego (acción/aventura, estrategia y combate aéreo). También contiene, aparte de secuencias extraídas de la película, escenas creadas especialmente para el juego.

PC

Debido a la complejidad y calidad de los detalles, así como de sus secuencias de vídeo, para poder jugar sin problemas necesitas, como mínimo, un Pentium 90 Mhz, 16 Mb de RAM, 75 Megas de espacio libre en el disco duro, Windows 95 y CD-ROM de cuádruple velocidad. Con textos y diálogos doblados al castellano –algo que es de agradecer viendo el panorama actual. Imprescindible para los amantes de la ciencia-ficción en general y para los *trekkies* en particular.

Otro título a tener en cuenta, también para PC, es ***Magic, el Encuentro***. Cuando hace unos años apareció en el mercado un juego de cartas llamadas *Magic* nadie hubiera imaginado que se convertiría en el negocio del siglo. Decenas de ampliaciones, cómics --publicados por World Comics- novelas y *merchandising* variado son lo que ha dado de sí en poco tiempo.

PC

Ahora le toca el turno a un juego interactivo para el PC basado en el juego de cartas del mismo título. Un juego que te permitirá desafiar a la máquina o bien, junto a varios amigos, montar una 'timba' de cuidado. Diseñado por el creador del juego de estrategia, **Sid Meier**, y con doce nuevas cartas especialmente creadas para el juego, está diseñado de tal manera que la hace tan entretenida para los fans del juego de cartas como para aquellos –si es que existen en este planeta- que nunca hayan jugado con ellas.

Los jugadores viajaran al mundo mágico de Shandalar donde encontrarán criaturas extrañas y pelearán con brujos perversos en la búsqueda de una paz definitiva que aparte al mundo de su destrucción. Y al igual que el juego de cartas, los participantes consiguen, compran, ganan o venden tarjetas para construir su biblioteca de hechizos mágicos y ganar la partida.

A continuación una noticia que, si bien su relación con los videojuegos es puramente tangencial, considero interesante comentar. Virgin Interactive patrocina el equipo español 'No Limits' en la competición todoterreno CUP 180 '97. Además durante 1997, el conjunto 'No Limits' participará en distintos eventos lúdicos y deportivos que s celebren en distintos lugares de España. Desde aquí animamos al equipo español para que logre grandes triunfos.

Y para acabar por hoy, unos *passwords* que os harán más fácil vuestro paso por **Rebel Assault 2** en su formato para PlayStation. Si queréis pasar el nivel fácil marcar X, CÍRCULO, X, CÍRCULO, X, TRIÁNGULO. Si sois unos cadetes aplicados os interesarán para el nivel medio X, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO. Y si te llamas **Luke Skywalker** tu nivel es el difícil X, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO.

PlayStation

Dejo el ordenador por hoy e iré a echarle una mano al capitán **Pickard** en su lucha por la paz de la galaxia. ¡Game Over!

Tomàs Pardo

AKIRA TORIYAMA

DRAGON BALL

EL NÚMERO OCHO

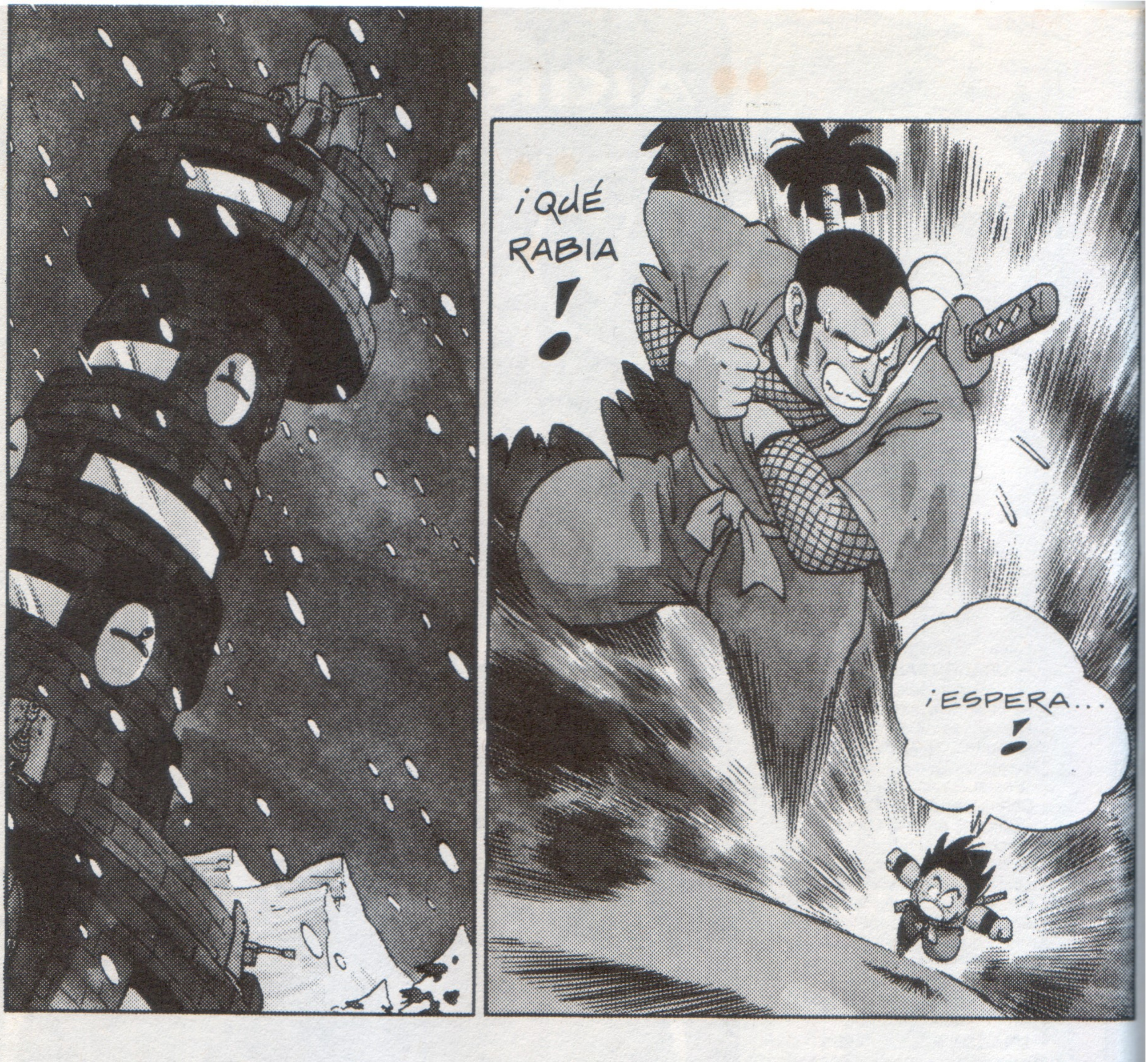
Son Goku parece haber derrotado al poderoso sargento **Metálico**, pero las apariencias engañan...

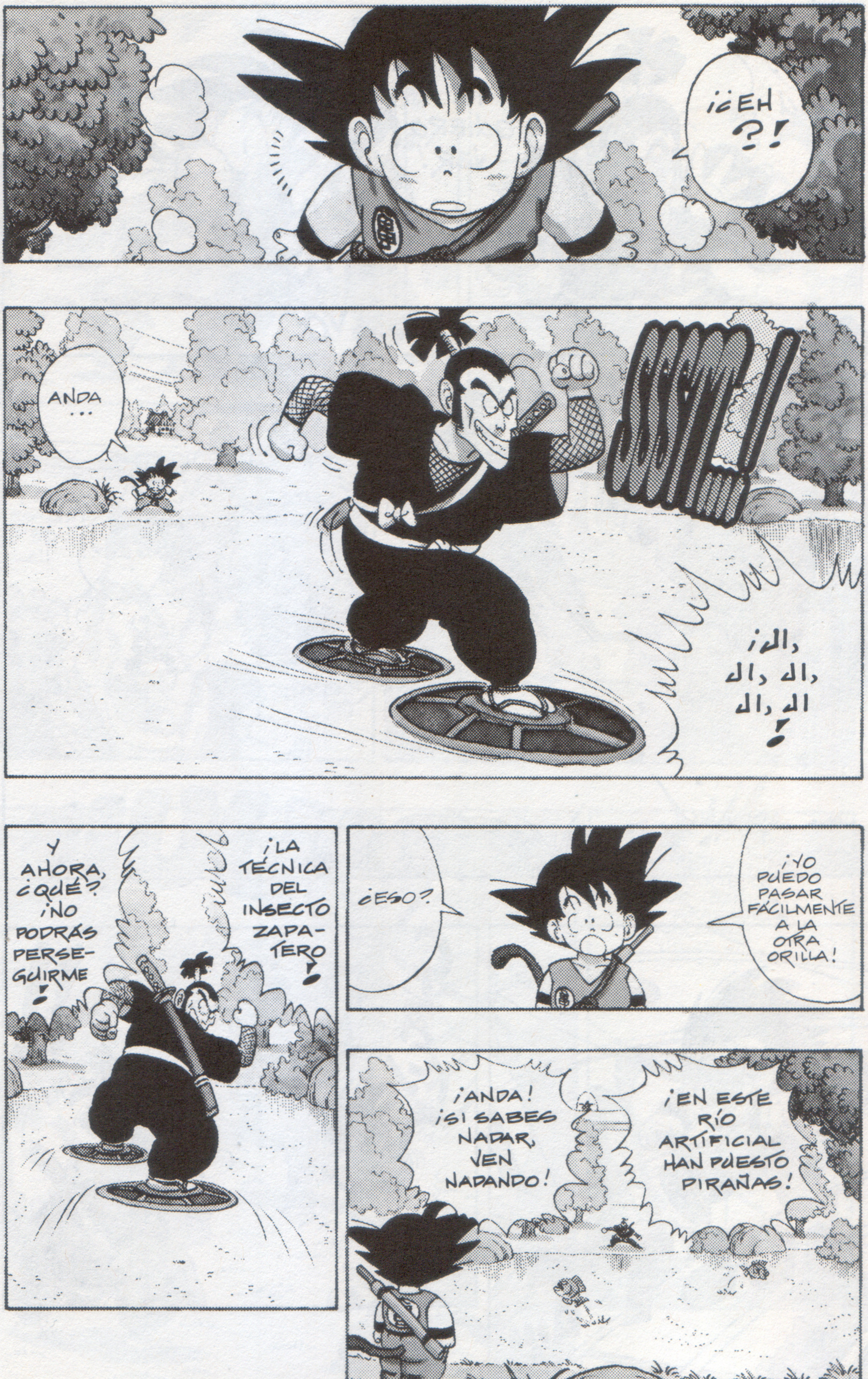
DRAGON BALL Nº30 (Nueva edición). Publicación semanal de editorial Planeta-DeAgostini, S.A. Aribau 185. 08021-Barcelona. Presidente: José Manuel Lara Bosch. Director General: Carlos Fernández. Director Editorial: Antonio Martín. Derechos: Montserrat Samón. Jefe de Diseño Gráfico: Jesús Gómez. Editor: Ana María Meca. Es una realización de Planeta-DeAgostini Comics. ISSN: En trámite.
Copyright © 1997 Editorial Planeta-DeAgostini, S. A., sobre la presente edición. Reservados todos los derechos.

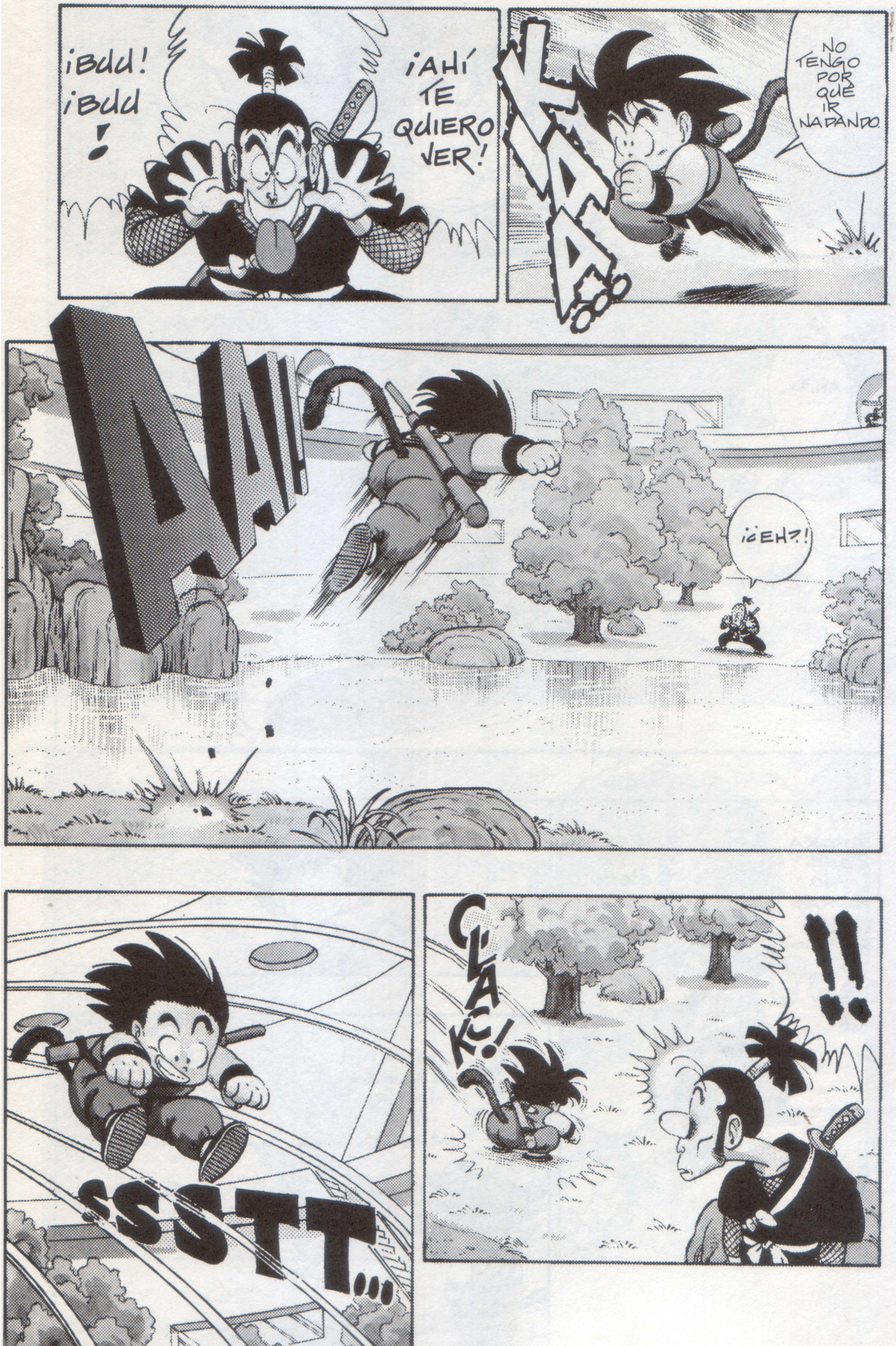
DRAGON BALL by Akira Toriyama. Copyright © 1984 Bird Studio. All Rights Reserved. *Dragon Ball* first published in Japan in 1984 by Shueisha Inc., Tokyo. Spanish Language translation rights in Spain arranged with Shueisha Inc. through Tuttle-Mori Agency, Inc., Tokyo.
La edición española se ha realizado a partir de la edición japonesa. El orden de lectura de la edición original japonesa se ha invertido para la edición española.

Traducción del japonés: Geni Bigas y Shiuya Tomimoto. Rotulación: Ximena Bolbarán. Retoques: Fernando Miranda. Diseño de cubiertas: Pere Olivé. Diseño interior: Pere Olivé/Ruiz/Sempere. Realización Técnica editorial: Mari Carmen Vila y Verònica Casas.

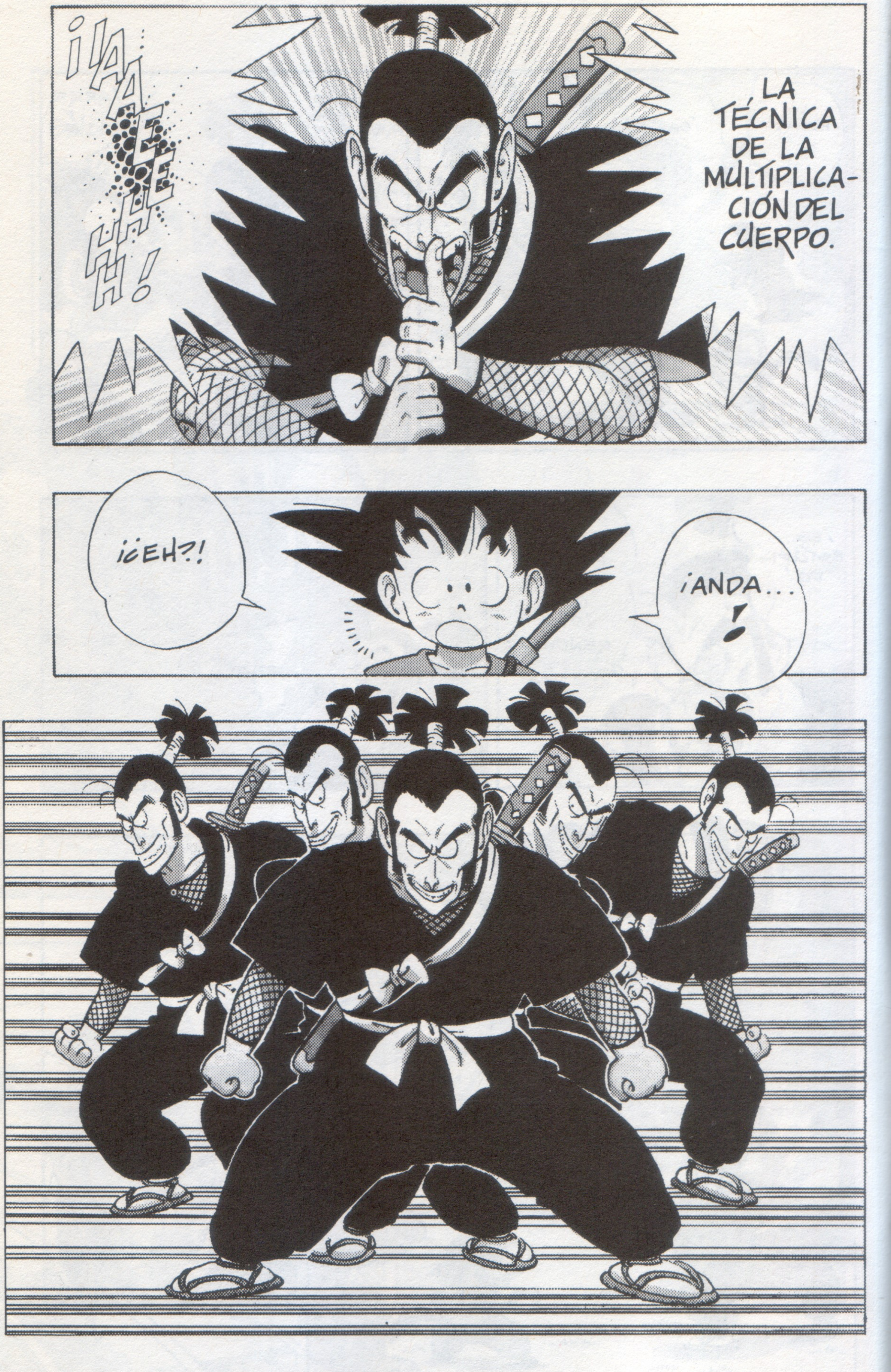
Impreso en España por: Talleres Gráficos Soler. C/ Enric Morera nº15, Esplugues de Llobregat (Barcelona). Depósito legal: B-12756-97. Distribuido en España por: Midesa. Carretera de Irún, Km. 13.350 (Variante de Fuencarral). 28049-Madrid. (X-97). El precio en Canarias, Ceuta y Melilla incluye gastos de transporte. Printed in Spain/ Impreso en España.


¡QUÉ RABIA!
¡ESPERA...!
SHH!!
BANG!
¡EJEM, EJEM!
¡OTRA VEZ LAS BOLAS DE HUMO...!


¿¡EH?!
ANDA...
Y AHORA, ¿QUÉ? ¡NO PODRÁS PERSEGUIRME!
¡LA TÉCNICA DEL INSECTO ZAPATERO!
¿ESO?
¡YO PUEDO PASAR FÁCILMENTE A LA OTRA ORILLA!
¡ANDA! ¡SI SABES NADAR, VEN NADANDO!
¡EN ESTE RÍO ARTIFICIAL HAN PUESTO PIRAÑAS!

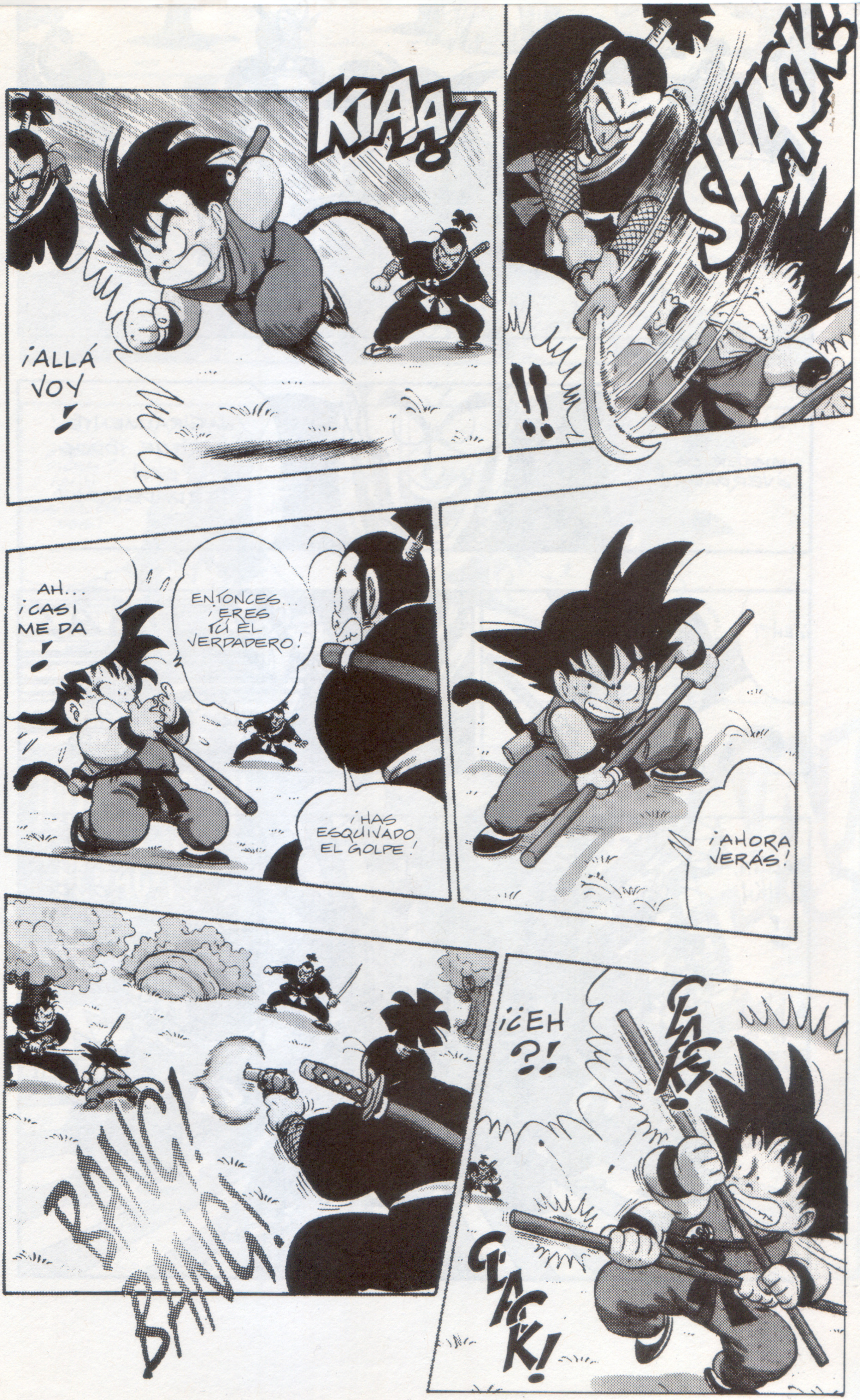

¡Bdd! ¡Bdd!
¡AHÍ TE QUIERO VER!
YAA...
NO TENGO POR QUÉ IR NADANDO.
AAA!!
¡¿EH?!
SSSTT...
CLACK!
!!

¡HOLA!
¡SALTAS COMO UNA RANA!
BUENO, ¿VAMOS A PELEAR? ¿O TE RINDES?
¡GRRR!
¡ES... ESTÚPIDO!
¿CÓMO PUEDES PENSAR QUE VOY A RENDIRME?
¡FUUIIUU!
FIUUU...
¿QUÉ ESTÁS HACIENDO?
VOY A MOSTRARTE LA MEJOR TÉCNICA DEL GRAN NINJA MURASAKI.

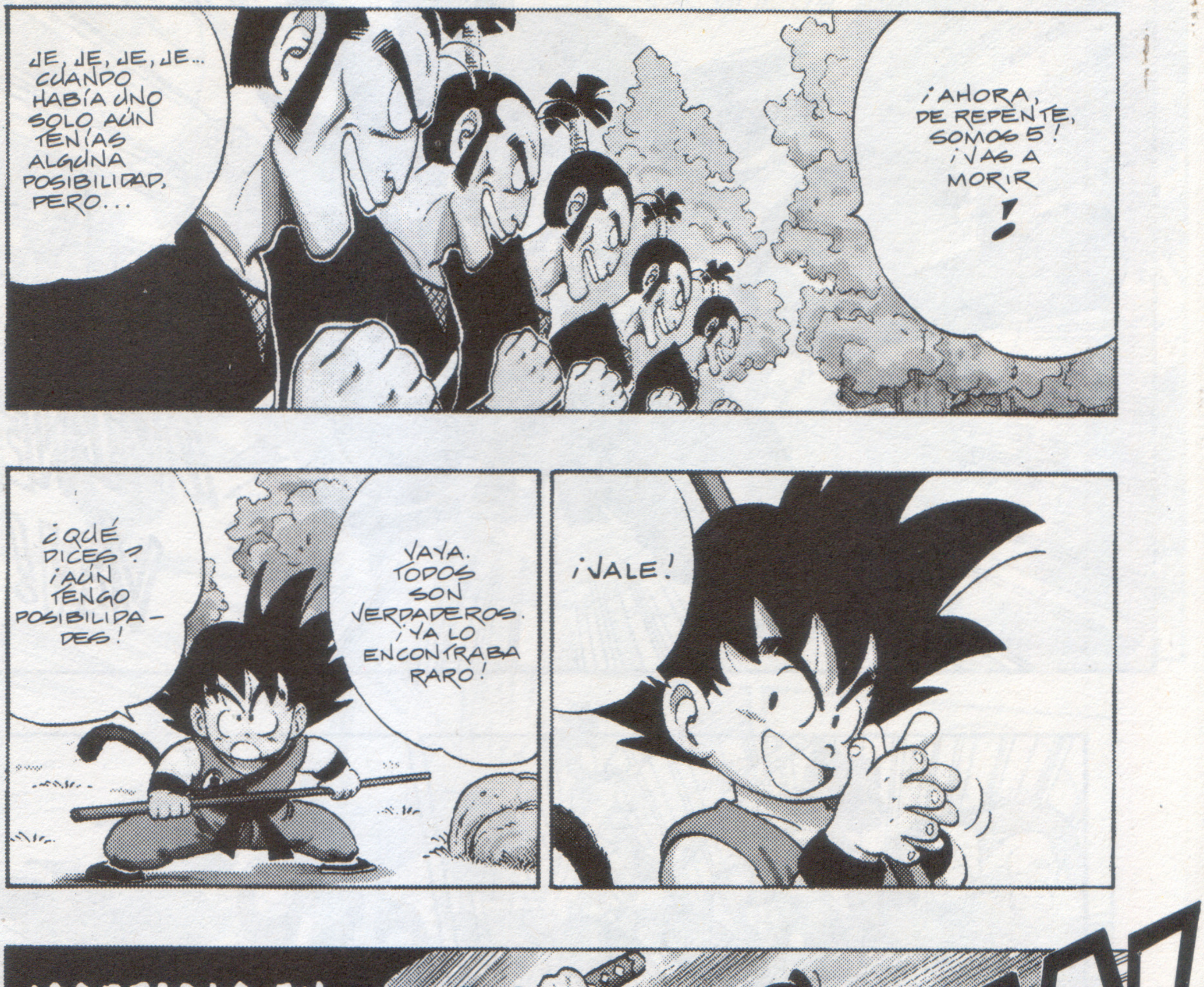

¡AAEEHHH!
LA TÉCNICA DE LA MULTIPLICACIÓN DEL CUERPO.
¡ANDA...!
¡¿EH?!

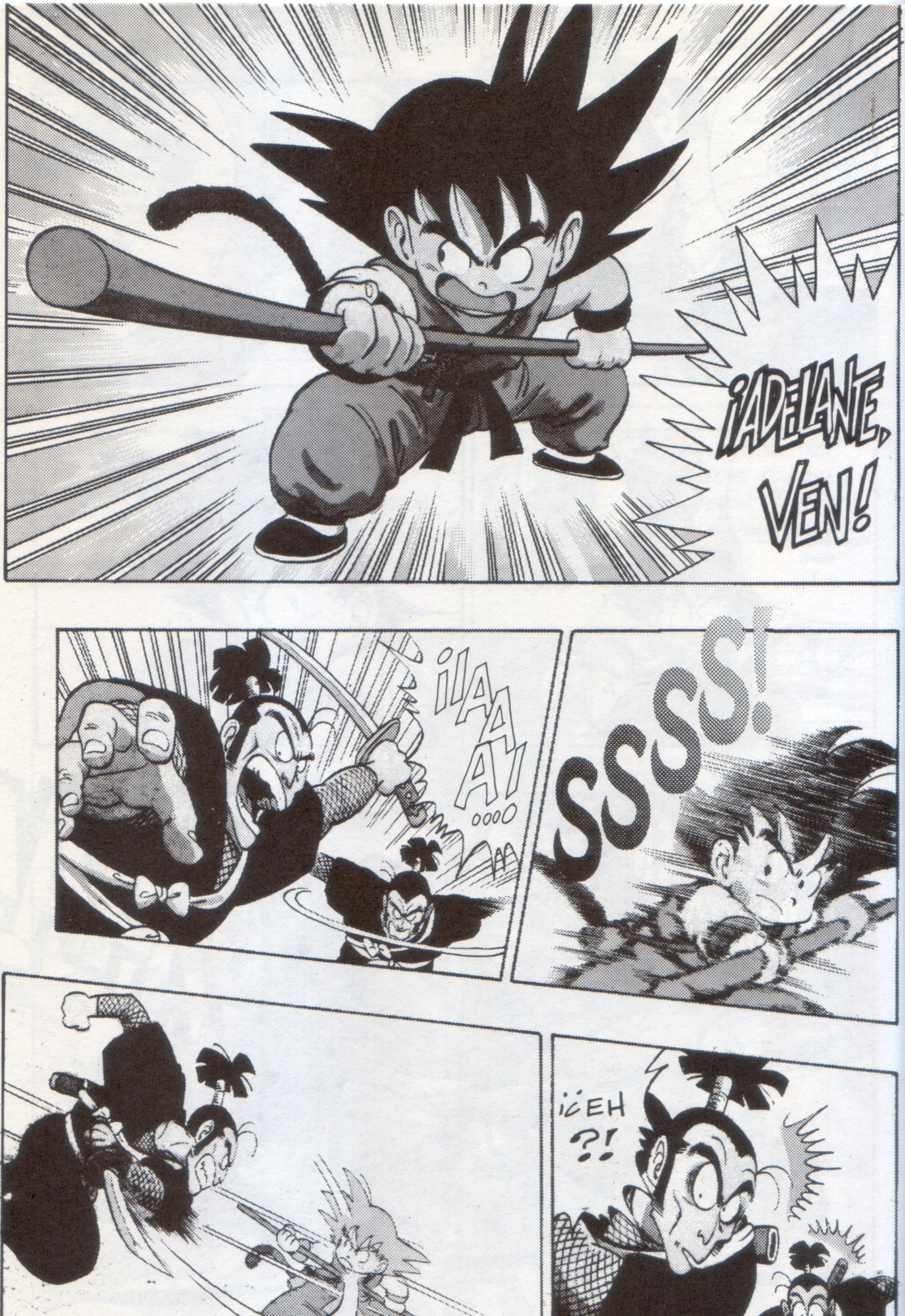
CLACK!
CLACK!
CLACK!
¡JA, JA, JA, JA, JA, JA, JA!
¡AH! ¡OH...!
¿Y AHORA QUÉ?
¿A QUE NO SABES CUÁL ES EL VERDADERO?
¿A VER...? ¡ANDA! ¿CUÁL DEBE SER?

¡TODOS PARECEN REALES!
¡QUÉ TÉCNICA TAN EXTRAORDINARIA...!
¡VAS A MORIR, NIÑO!
SHACK!
¡UAH!
¡VALE!
¡EL VERDADERO ERES TÚ!

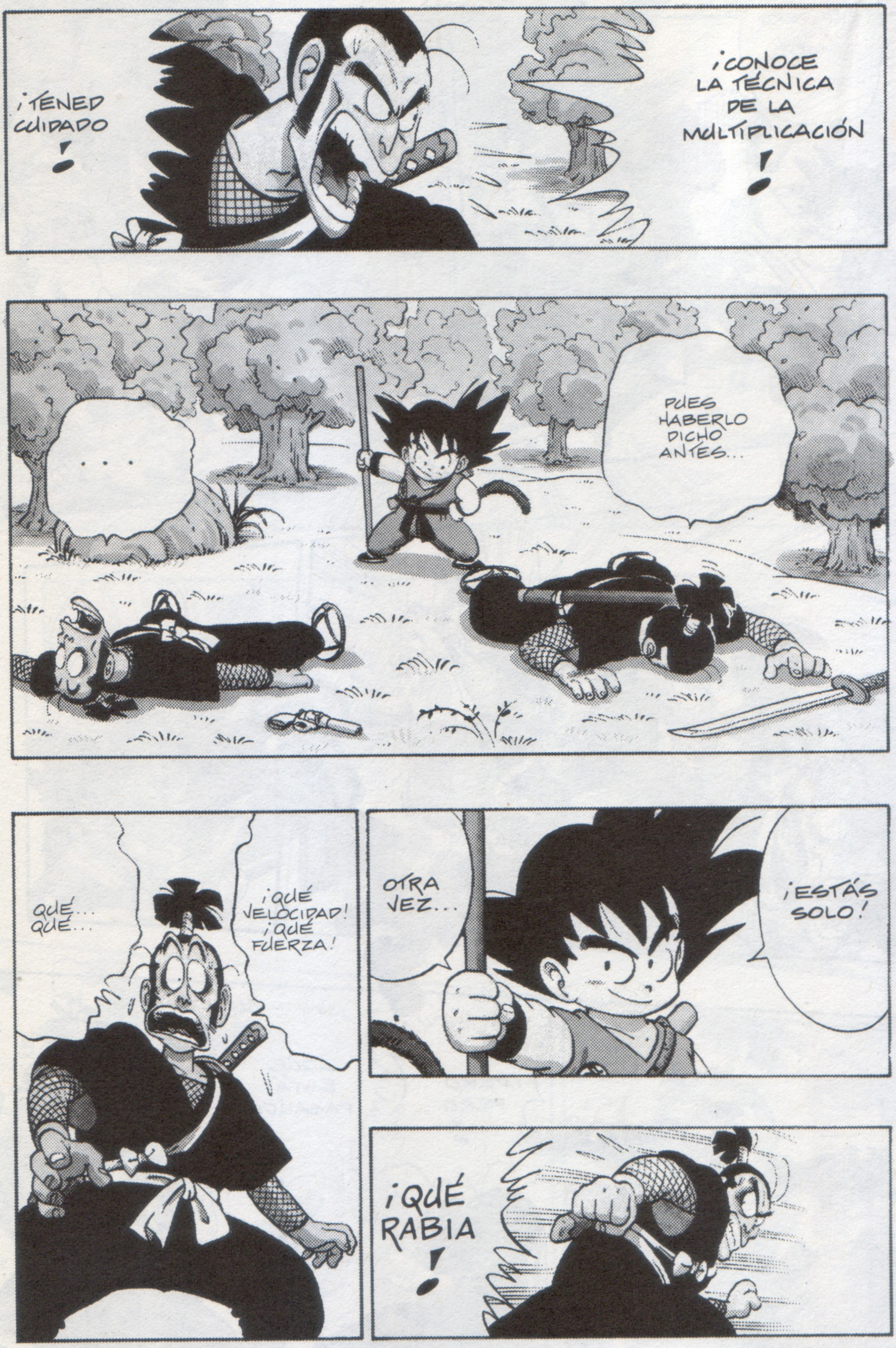

KIAA!
¡ALLÁ VOY!
SHACK!
!!
AH... ¡CASI ME DA!
ENTONCES... ¡ERES TÚ EL VERDADERO!
¡HAS ESQUIVADO EL GOLPE!
¡AHORA VERÁS!
BANG!
BANG!
¡¿EH?!
CLACK!
CLACK!

PERO... ¿CÓMO VA ESTO?
¡TODOS PARECEN VERDADEROS...!
¡JA, JA, JA, JA! ¡QUÉ MISTERIOSO... ¿VERDAD?!
¡NATURALMENTE! ¡PORQUE TODOS SON VERDADEROS!
¿¿EH?!
¡¡WAA!
¡TACHÍN, TACHÁN!
¡EN REALIDAD, SOMOS UNOS QUINTILLIZOS NINJA!

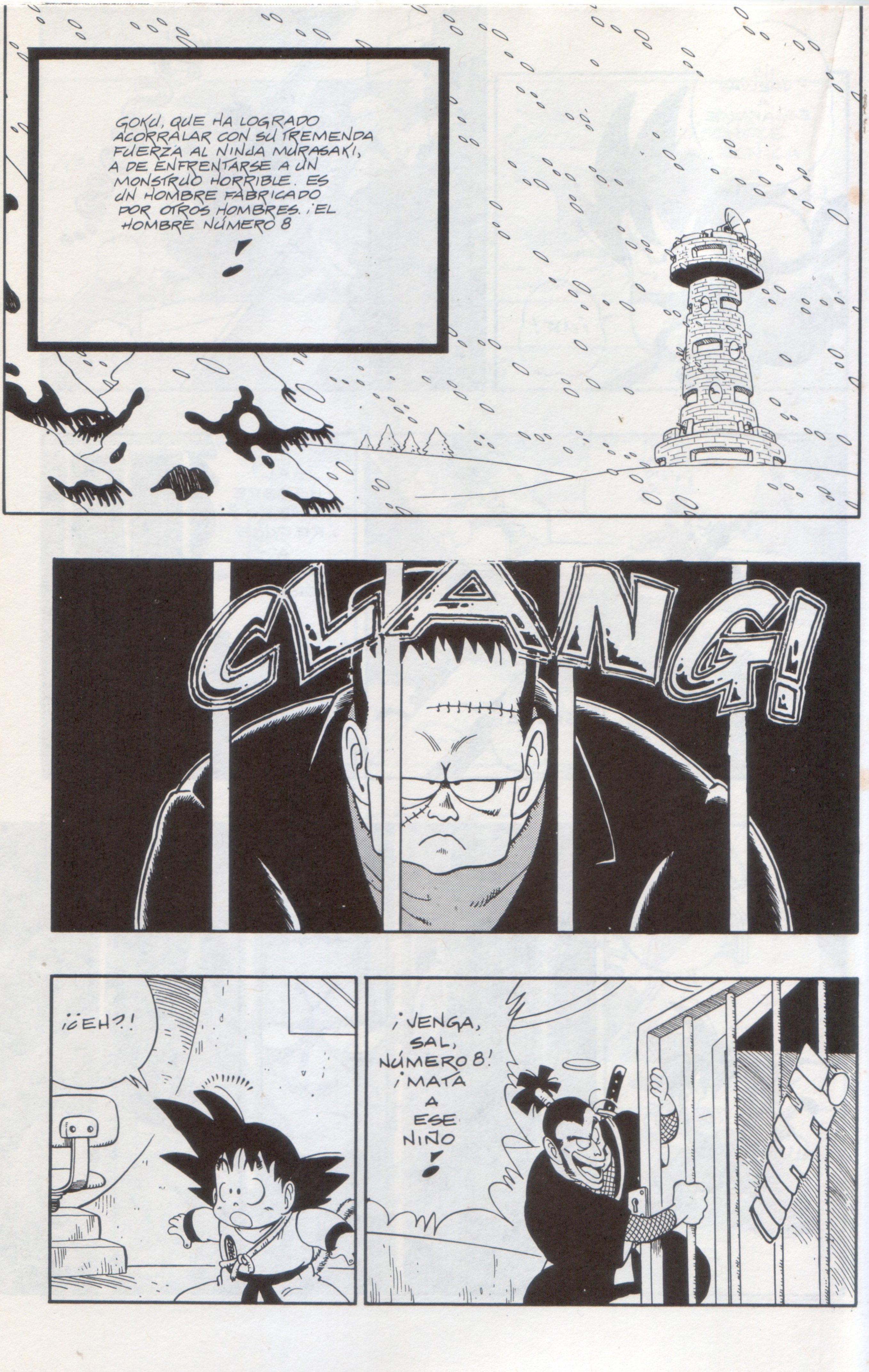

¡AHORA, DE REPENTE, SOMOS 5! ¡VAS A MORIR!
JE, JE, JE, JE... CUANDO HABÍA UNO SOLO AÚN TENÍAS ALGUNA POSIBILIDAD, PERO...
VAYA. TODOS SON VERDADEROS. ¡YA LO ENCONTRABA RARO!
¿QUÉ DICES? ¡AÚN TENGO POSIBILIDADES!
¡VALE!
¡AAA!
¡CORTADLO EN PEDACITOS!

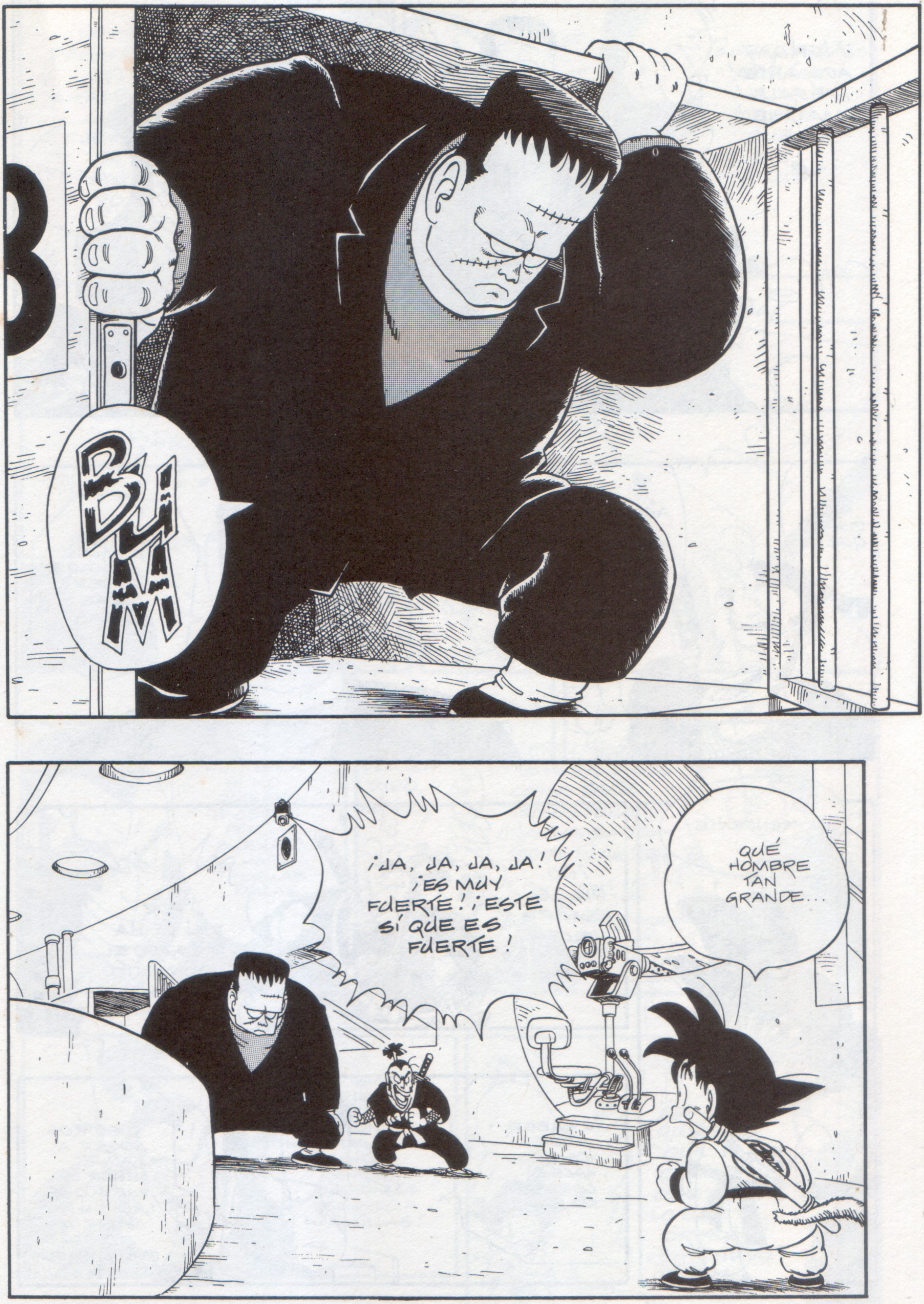

¡ADELANTE, VEN!
¡¡AAAIoooo
¡SSSSS!
¡¿EH?!

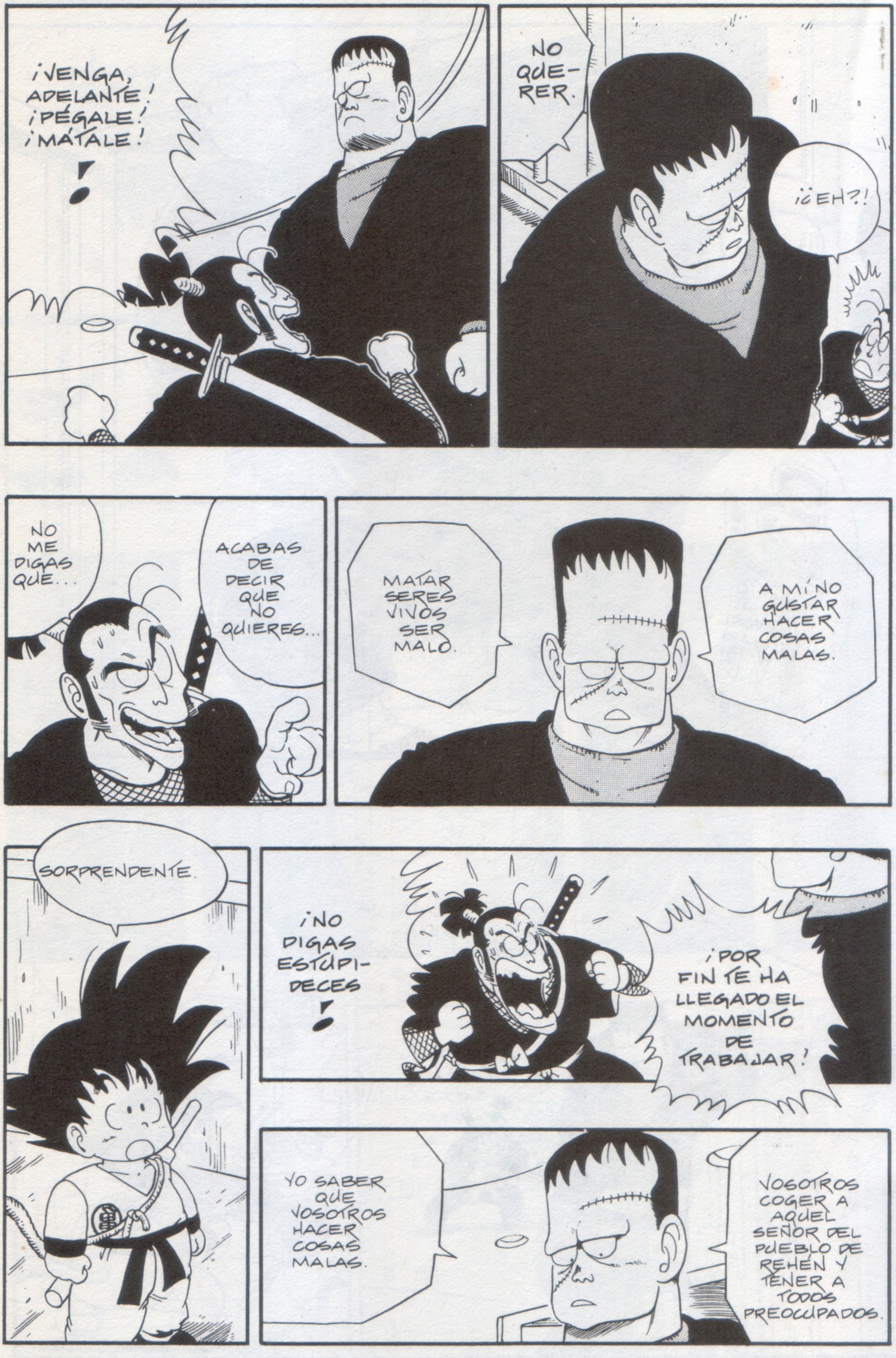
¡EL VERDADERO ES ÉSTE!
PANG!
A VER.
CRACK!
¡PERO... PERO...!
¿QUÉ ESTÁ PASANDO?


¡TENED CUIDADO!
¡CONOCE LA TÉCNICA DE LA MULTIPLICACIÓN!
...
PUES HABERLO DICHO ANTES...
QUÉ... QUÉ...
¡QUÉ VELOCIDAD! ¡QUÉ FUERZA!
OTRA VEZ...
¡ESTÁS SOLO!
¡QUÉ RABIA!

NO VUELVAS A ESCAPARTE . . .
¡UF!
SSSSS...
¡ESPERA!
¡SAL! ¡HOMBRE NÚMERO 8! ¡REDUCE A ESTE CRÍO!
¡¿EH?!

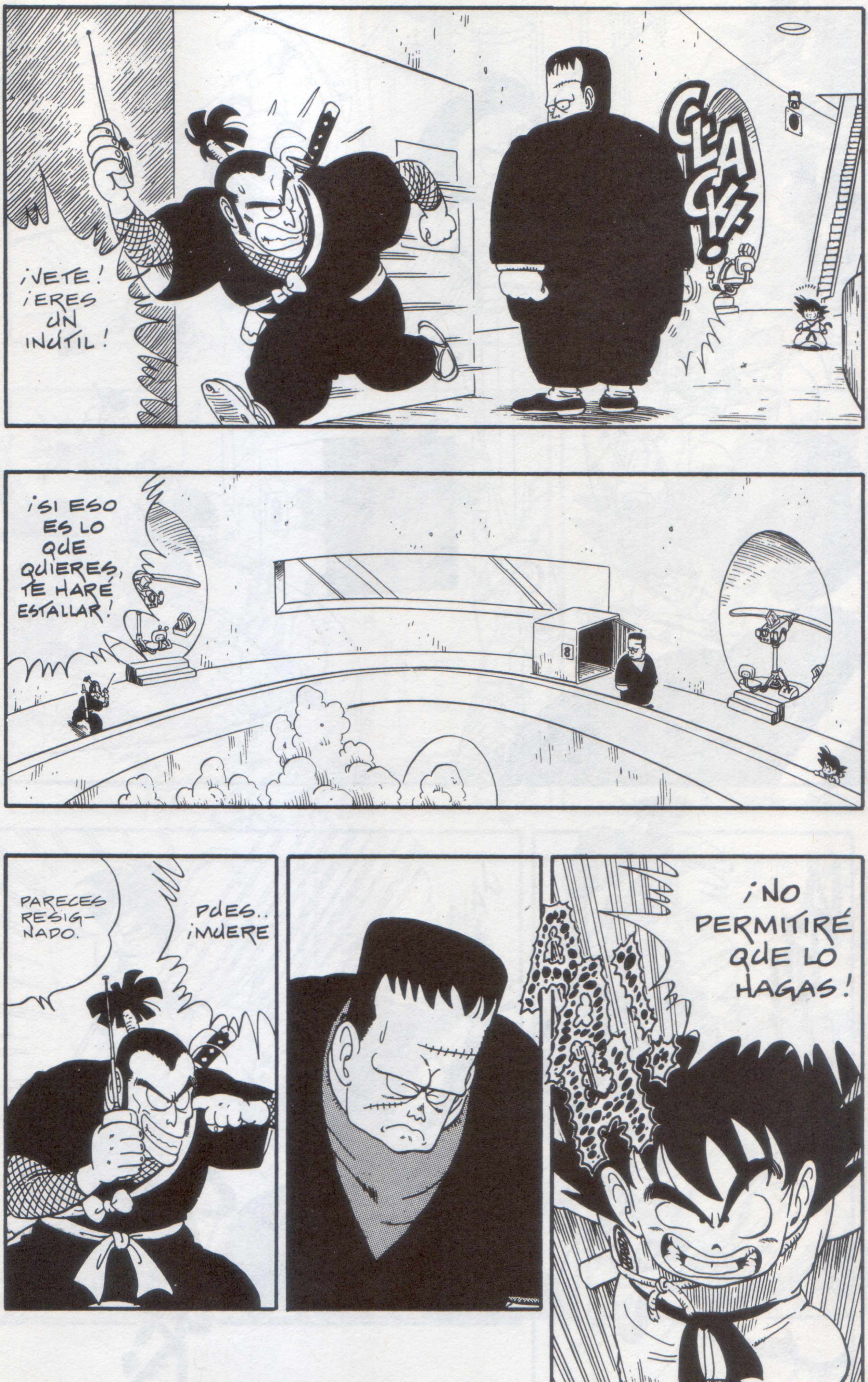

GOKU, QUE HA LOGRADO ACORRALAR CON SU TREMENDA FUERZA AL NINJA MURASAKI, A DE ENFRENTARSE A UN MONSTRUO HORRIBLE. ES UN HOMBRE FABRICADO POR OTROS HOMBRES. ¡EL HOMBRE NÚMERO 8!
¡CLANG!
¡¿EH?!
¡VENGA, SAL, NÚMERO 8! ¡MATA A ESE NIÑO!


BUM
¡JA, JA, JA, JA! ¡ES MUY FUERTE! ¡ESTE SÍ QUE ES FUERTE!
QUÉ HOMBRE TAN GRANDE...

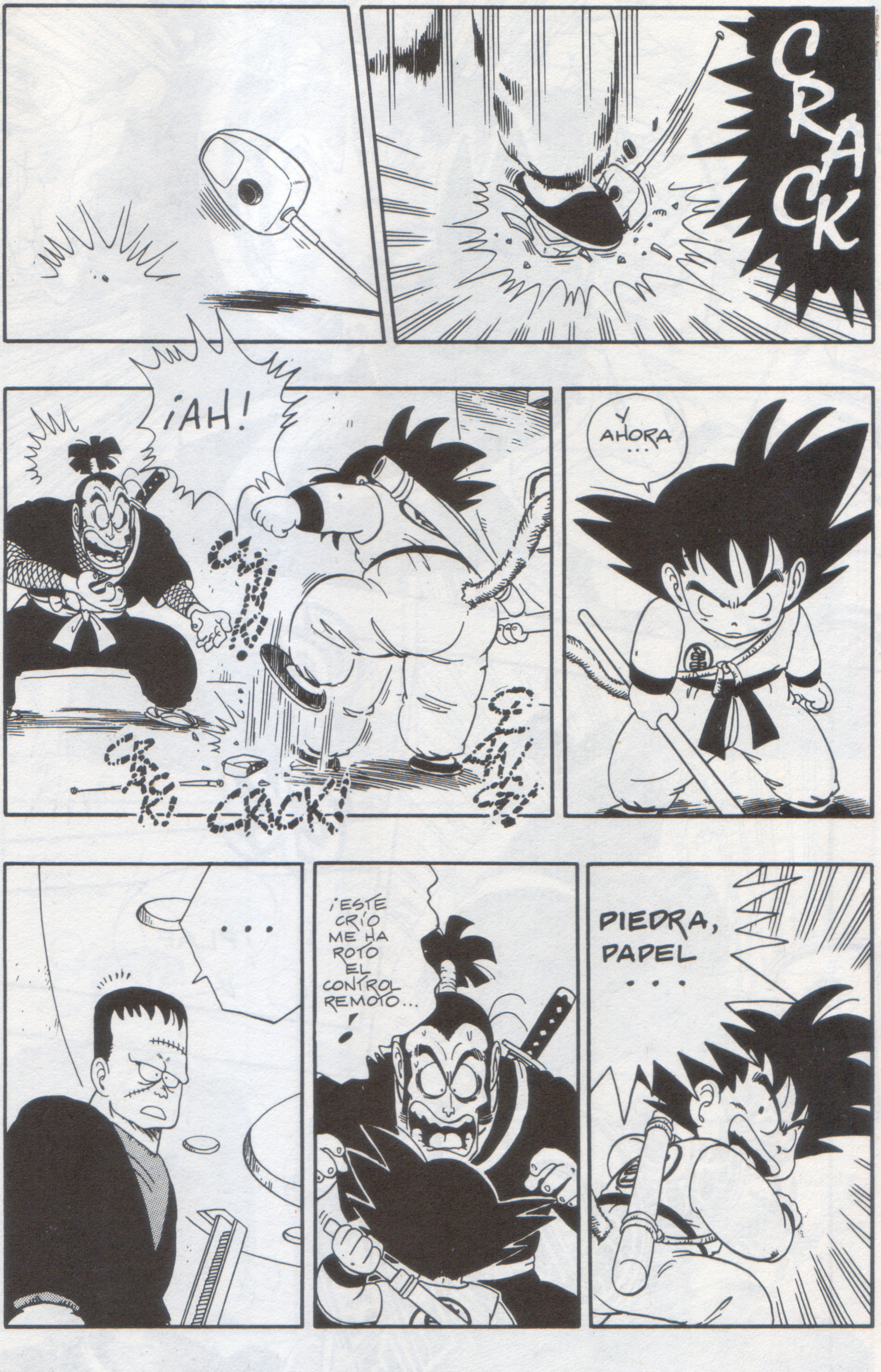

¡VENGA, ADELANTE! ¡PÉGALE! ¡MÁTALE!
NO QUERER.
¡¿EH?!
NO ME DIGAS QUE...
ACABAS DE DECIR QUE NO QUIERES...
MATAR SERES VIVOS SER MALO.
A MÍ NO GUSTAR HACER COSAS MALAS.
SORPRENDENTE.
¡NO DIGAS ESTUPIDECES!
¡POR FIN TE HA LLEGADO EL MOMENTO DE TRABAJAR!
YO SABER QUE VOSOTROS HACER COSAS MALAS.
VOSOTROS COGER A AQUEL SEÑOR DEL PUEBLO DE REHÉN Y TENER A TODOS PREOCUPADOS.

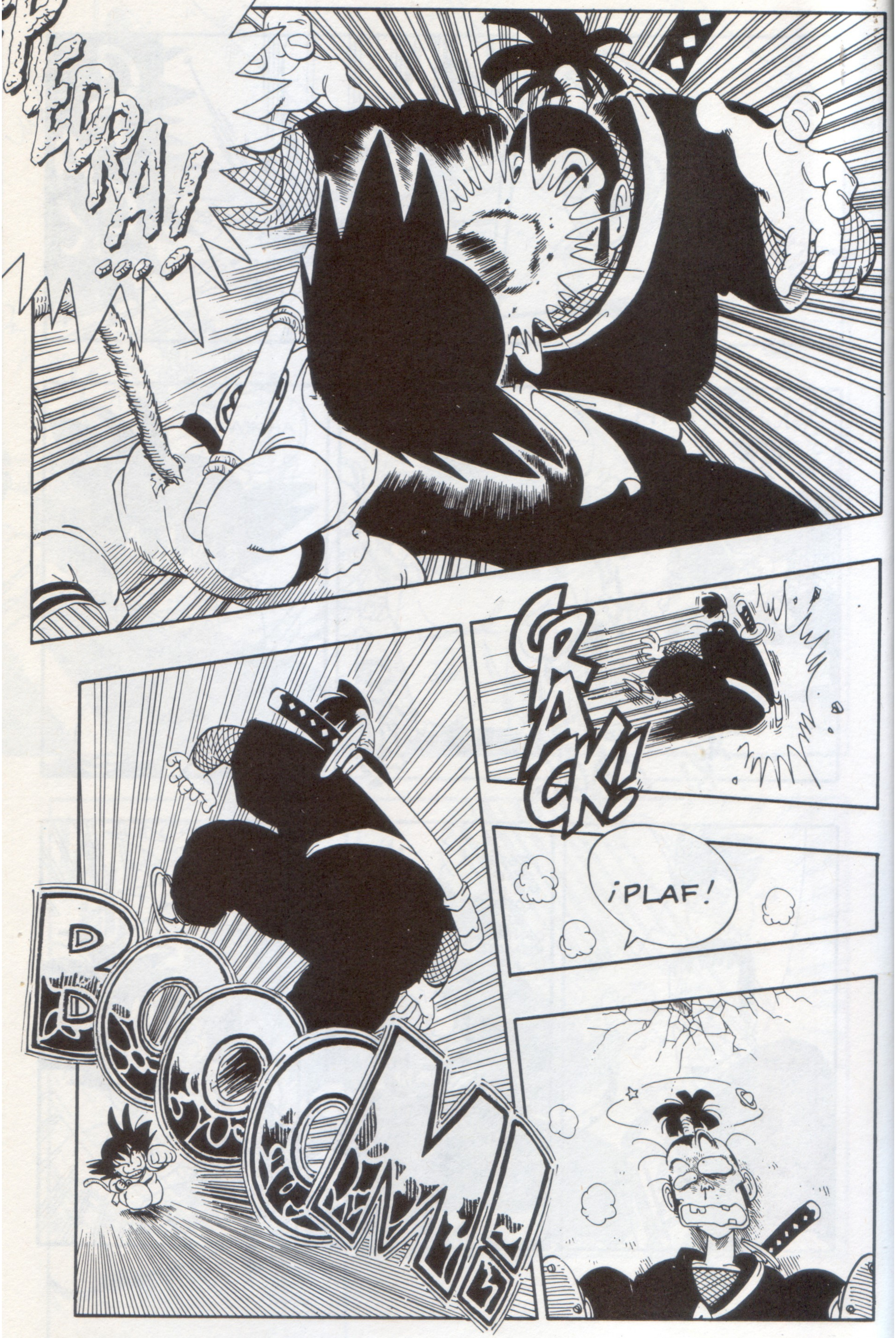
¡NO SEAS DESCARADO! ¡A TI TE CREARON LOS DEL EJÉRCITO DE LA CINTA ROJA!
¡¿DESOBEDECERÁS A LA MADRE QUE TE DIO A LUZ?!
NO PODER HACERLO. PERDÓN...
¡¿CÓMO?!
¡ERES UN COBARDE IMPERFECTO!
MUY BIEN. SI NO QUIERES HACERLO POR LAS BUENAS, LO HARÁS POR LAS MALAS...
¿ENTENDIDO, NÚMERO 8?
¡PRECISAMENTE PARA CASOS COMO ÉSTE, HEMOS PUESTO UNA BOMBA DENTRO DE TU CUERPO!
SI APRIETO ESTE BOTÓN DEL CONTROL REMOTO, ¡QUEDARÁS REDUCIDO A ASTILLAS!
...
¡SI NO QUIERES QUE TE OCURRA, OBEDECE LO QUE TE ORDENE! ¿ENTENDIDO?

...
DE VERDAD ...
YO NO PODER HACER COSAS MALAS.
¡¿QUÉ?! ¡¿QUÉ DICES...?!
...
ESE IMBÉCIL ...
¡TRAIDOR...! ¡ESTE MONSTRUO ES UN FRACASO!
¡SARGENTO MURASAKI! ¡HAZ ESTALLAR INMEDIATAMENTE A ESTE TONTO!
¡SÍ, GENERAL BLANCO!

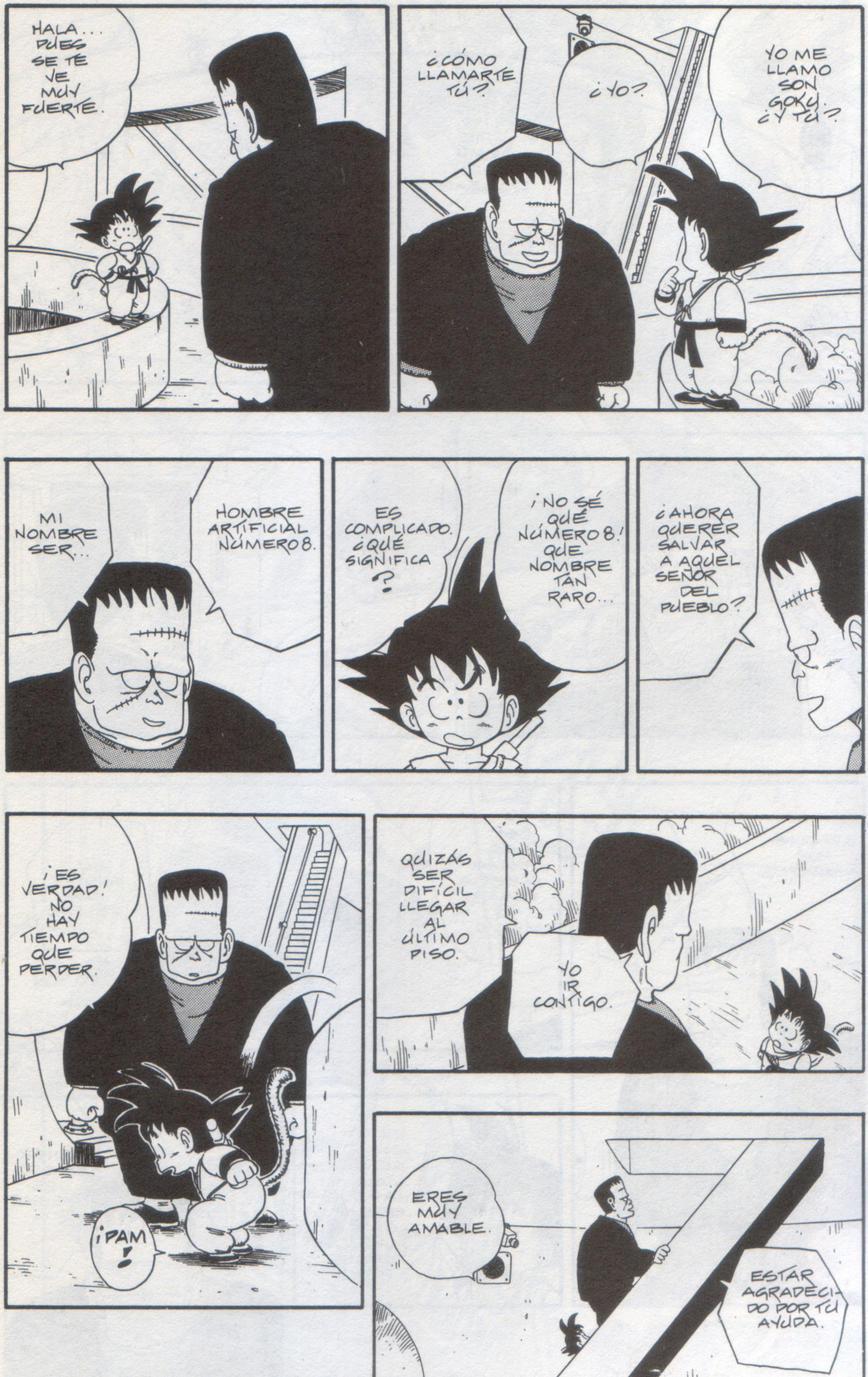

¡VETE! ¡ERES UN INÚTIL!
CLACK!
¡SI ESO ES LO QUE QUIERES, TE HARÉ ESTALLAR!
8
PARECES RESIGNADO.
PUES.. ¡MUERE
¡NO PERMITIRÉ QUE LO HAGAS!

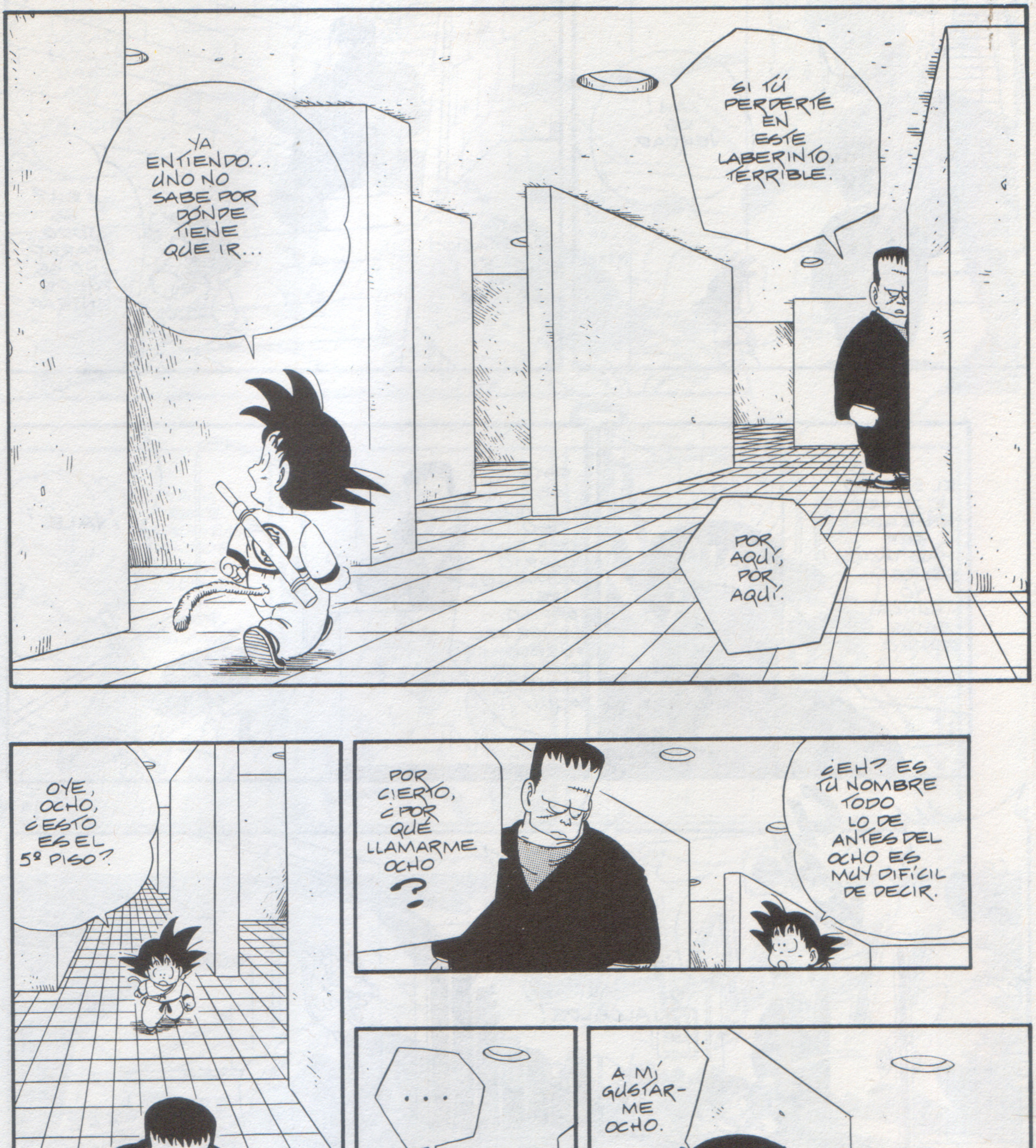
!!
UAH!
CRACK!
AHHH!
TCHAK!

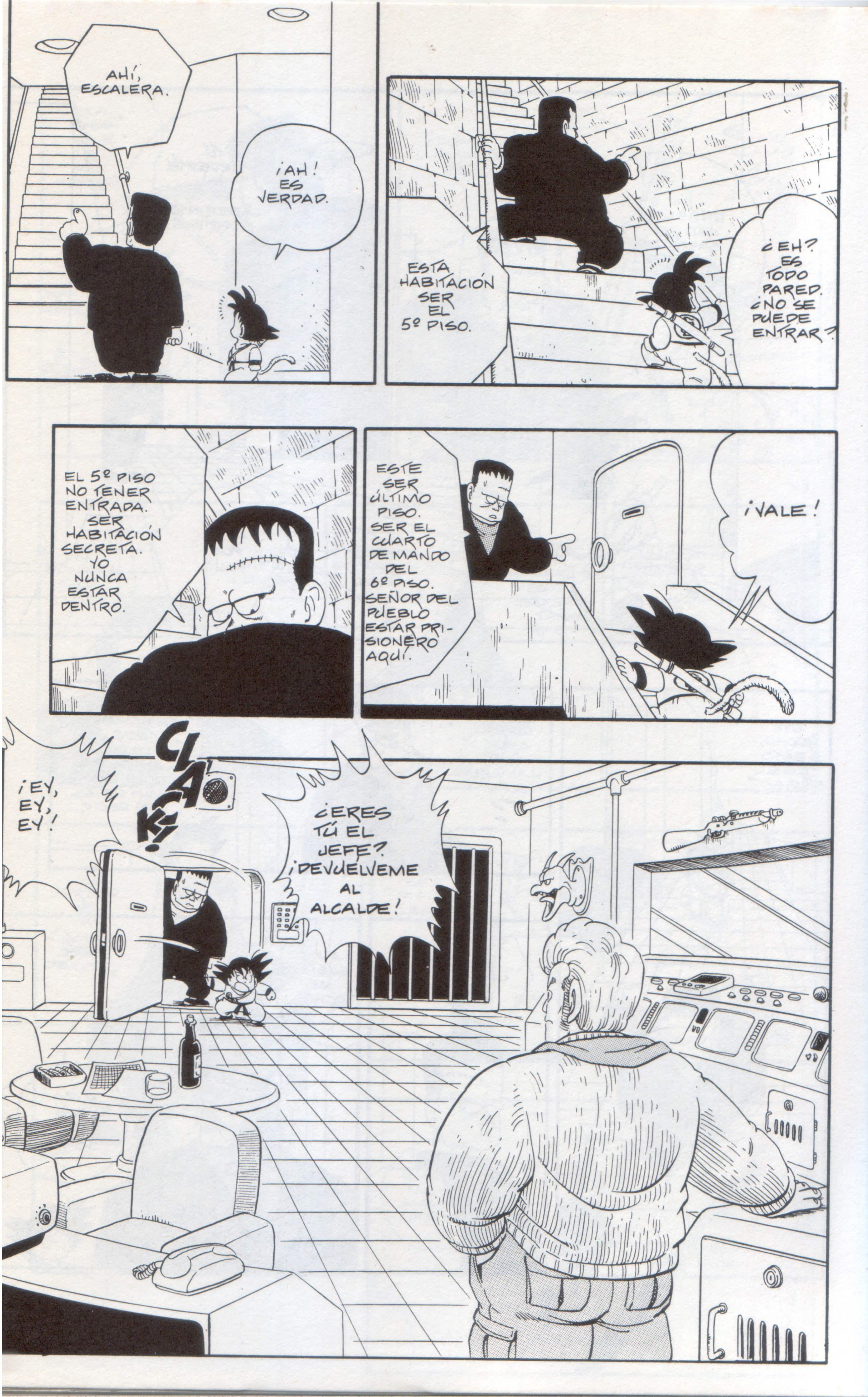

CRACK
¡AH!
CRACK!
Y AHORA ...
...
¡ESTE CRÍO ME HA ROTO EL CONTROL REMOTO... !
PIEDRA, PAPEL ...

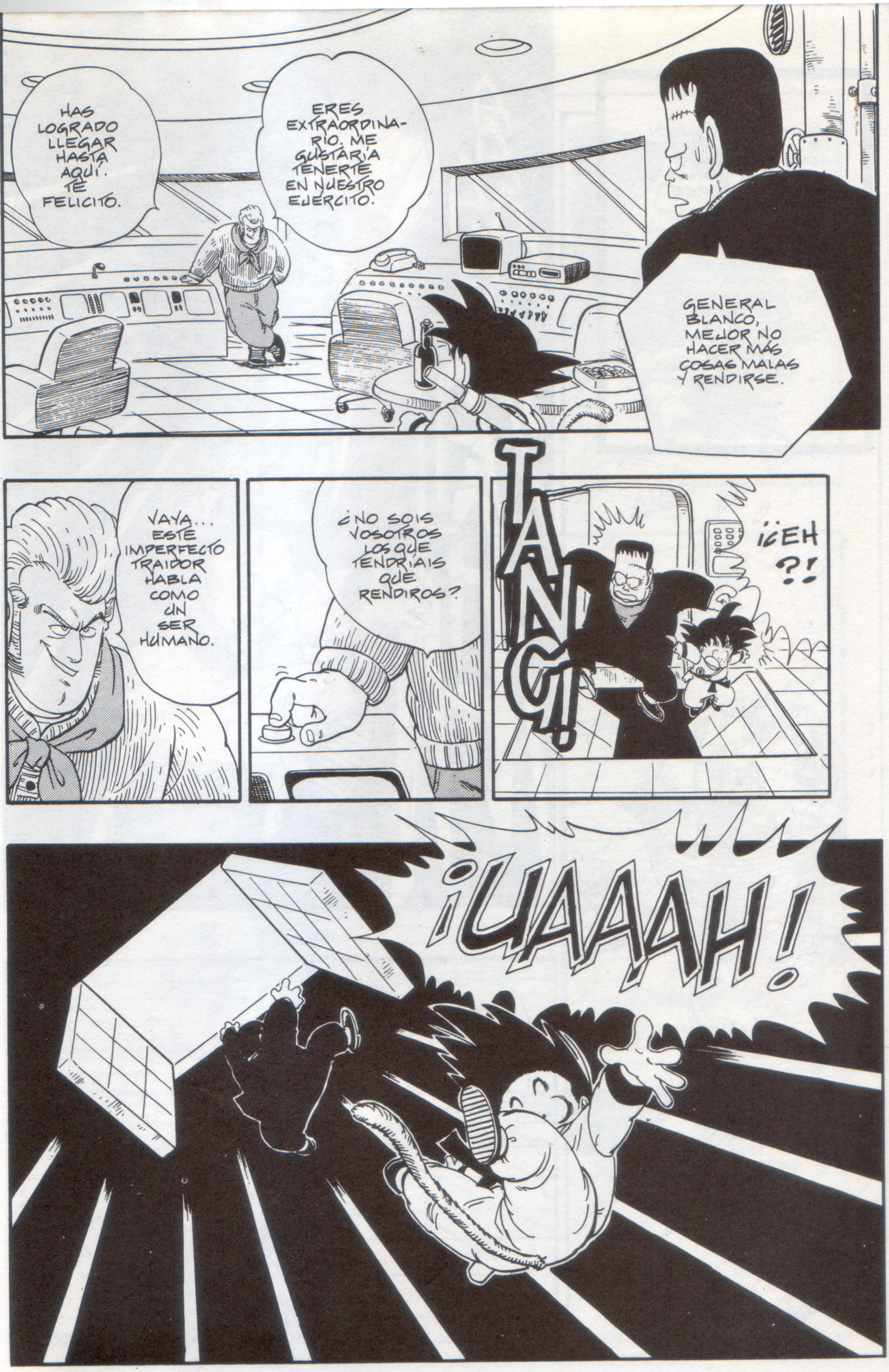

¡PIEDRA!
...¿
CRACK!
¡PLAF!
BOOOM!

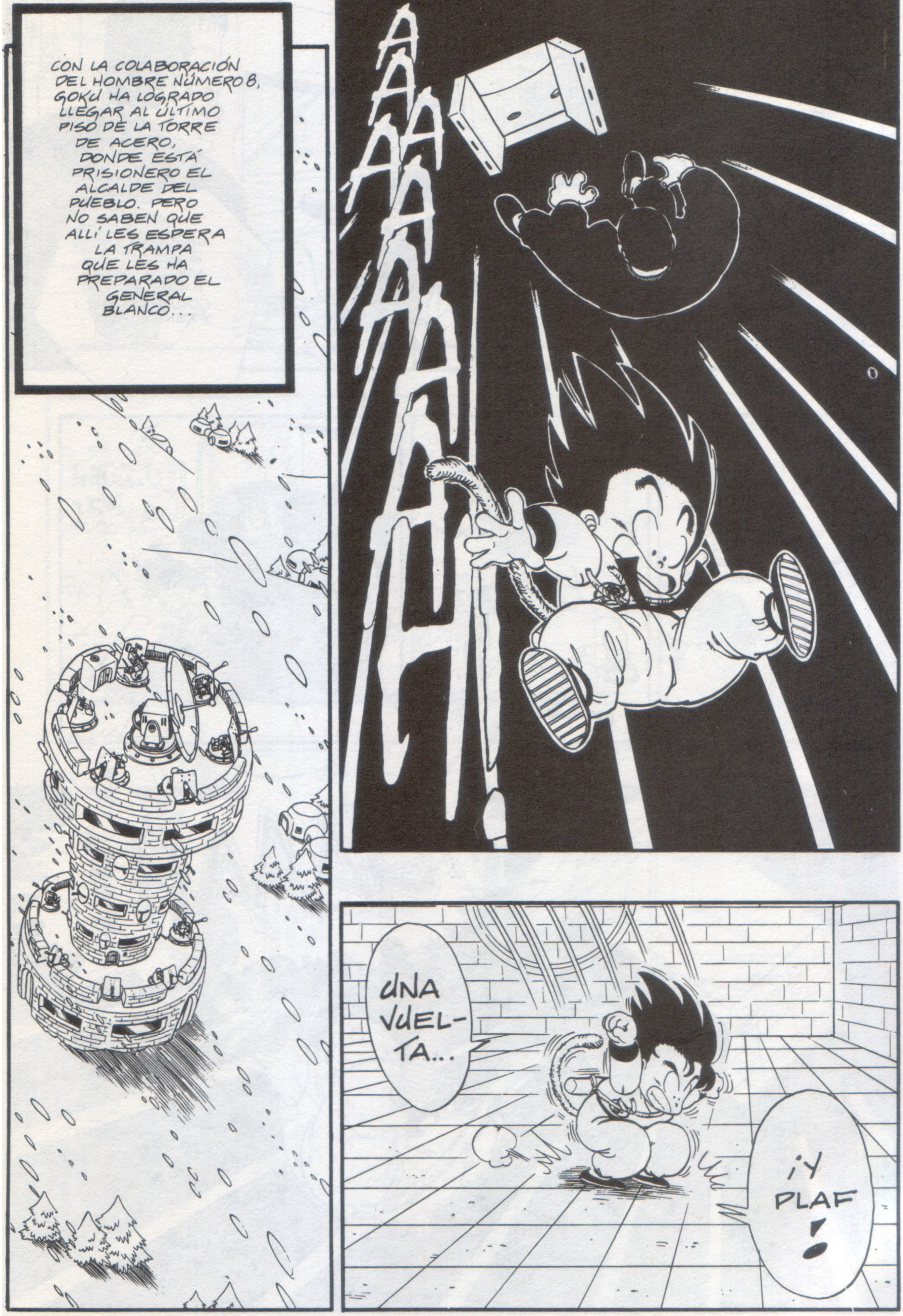
¡TE ESTÁ BIEN EMPLEADO!
¿QUÉ SIGNIFICA TODO ESTO?
¡QUÉ TONTO ES...!
8
GRACIAS POR AYUDARME.
YO ESTAR CONTENTO.
A ESE TIPO PODÍAS HABERLE PEGADO TÚ MISMO.
NO GUSTAR LAS PELEAS...
PERO CON LA GENTE MALA HAY QUE PELEAR. SI TE MATAN, LO PIERDES TODO.
YO...
TENER MIEDO DE PELEAR...

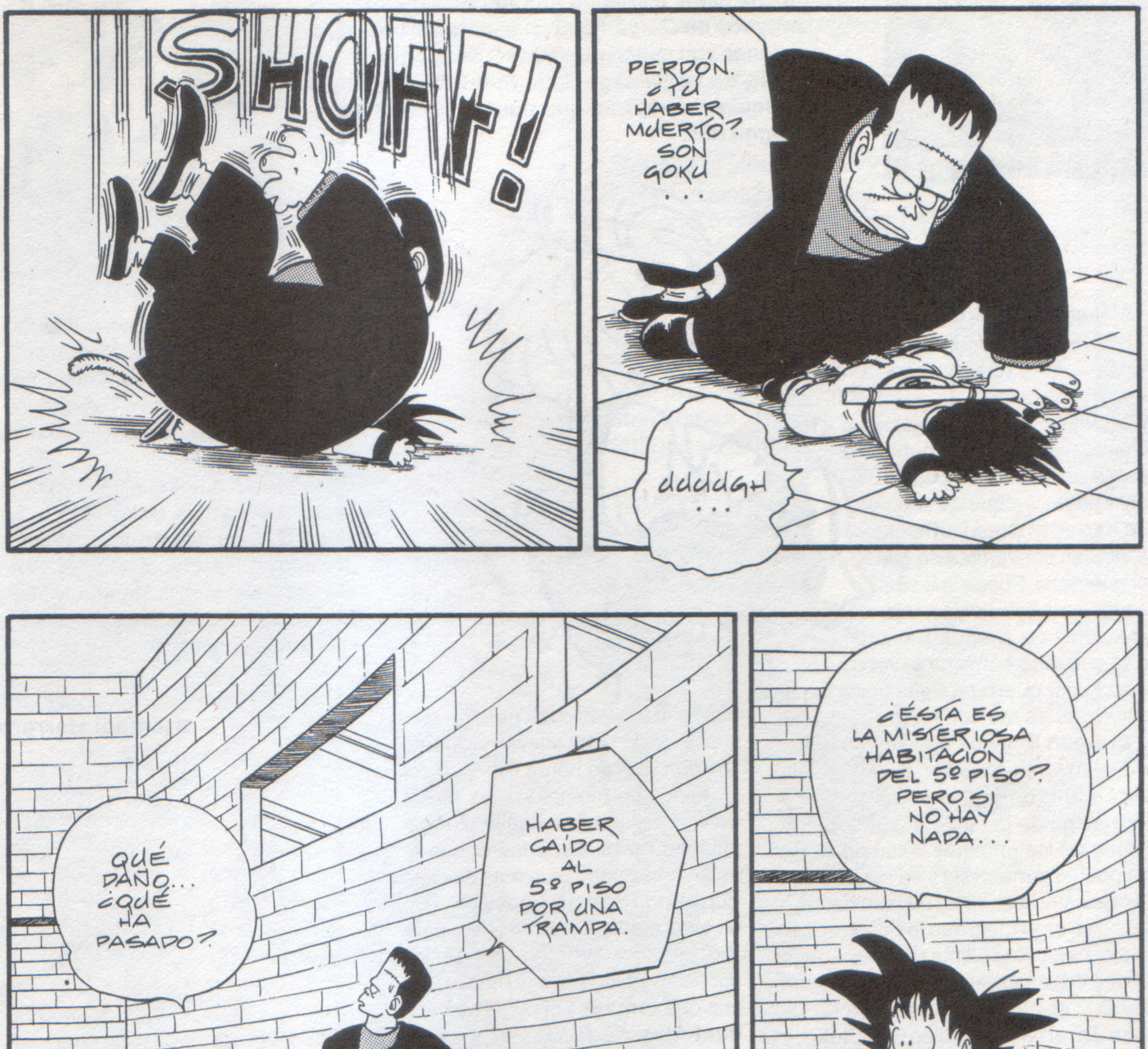

HALA... PUES SE TE VE MUY FUERTE.
¿CÓMO LLAMARTE TÚ?
¿YO?
YO ME LLAMO SON GOKU. ¿Y TÚ?
MI NOMBRE SER...
HOMBRE ARTIFICIAL NÚMERO 8.
ES COMPLICADO. ¿QUÉ SIGNIFICA?
¡NO SÉ QUÉ NÚMERO 8! QUE NOMBRE TAN RARO...
¿AHORA QUERER SALVAR A AQUEL SEÑOR DEL PUEBLO?
¡ES VERDAD! NO HAY TIEMPO QUE PERDER.
¡PAM!
QUIZÁS SER DIFÍCIL LLEGAR AL ÚLTIMO PISO.
YO IR CONTIGO.
ERES MUY AMABLE.
ESTAR AGRADECI-DO POR TU AYUDA.


YA ENTIENDO... UNO NO SABE POR DÓNDE TIENE QUE IR...
SI TÚ PERDERTE EN ESTE LABERINTO, TERRIBLE.
POR AQUÍ, POR AQUÍ.
OYE, OCHO, ¿ESTO ES EL 5º PISO?
AHORA ESTAR ENTRE EL 4º Y EL 5º PISO.
POR CIERTO, ¿POR QUÉ LLAMARME OCHO ?
¿EH? ES TU NOMBRE TODO LO DE ANTES DEL OCHO ES MUY DIFÍCIL DE DECIR.
...
¿OCHO...?
A MÍ GUSTARME OCHO.
MIRA QUE ES RARO...


AHÍ, ESCALERA.
¡AH! ES VERDAD.
ESTA HABITACIÓN SER EL 5º PISO.
¿EH? ES TODO PARED. ¿NO SE PUEDE ENTRAR?
EL 5º PISO NO TENER ENTRADA. SER HABITACIÓN SECRETA. YO NUNCA ESTAR DENTRO.
ESTE SER ÚLTIMO PISO. SER EL CUARTO DE MANDO DEL 6º PISO. SEÑOR DEL PUEBLO ESTAR PRISIONERO AQUÍ.
¡VALE!
¡EY, EY, EY!
CLACK!
¿ERES TÚ EL JEFE? ¡DEVUÉLVEME AL ALCALDE!


HAS LOGRADO LLEGAR HASTA AQUÍ. TE FELICITO.
ERES EXTRAORDINARIO. ME GUSTARÍA TENERTE EN NUESTRO EJÉRCITO.
GENERAL BLANCO, MEJOR NO HACER MÁS COSAS MALAS Y RENDIRSE.
VAYA... ESTE IMPERFECTO TRAIDOR HABLA COMO UN SER HUMANO.
¿NO SOIS VOSOTROS LOS QUE TENDRÍAIS QUE RENDIROS?
¡ANG!
¡¿EH?!
¡UAAAH!

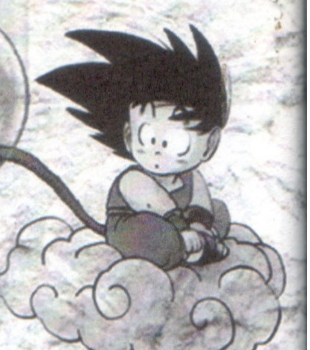

CON LA COLABORACIÓN DEL HOMBRE NÚMERO 8, GOKU HA LOGRADO LLEGAR AL ÚLTIMO PISO DE LA TORRE DE ACERO, DONDE ESTÁ PRISIONERO EL ALCALDE DEL PUEBLO. PERO NO SABEN QUE ALLÍ LES ESPERA LA TRAMPA QUE LES HA PREPARADO EL GENERAL BLANCO...
AAAAAAAAAAAHH
UNA VUEL-TA...
¡Y PLAF!



¡BUSCA DRAGON BALL EN TU KIOSCO DENTRO DE UNA SEMANA!

郵便箱 YUBIN BAKO

correo manga



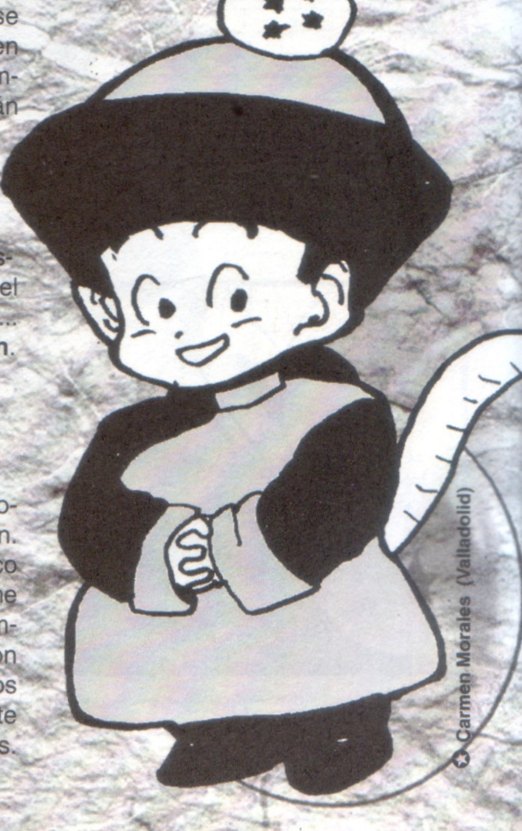
Jo, me estoy poniendo morado de ver capítulos antiguos de *Dragon Ball* en televisión. Las reposiciones son constantes y la verdad es que no me canso de ver la saga de la Red Ribbon Army o cualquier otra. Creo que nunca me cansaré de *Dragon Ball*.

✪Alejandro Cepero García (Sevilla)
El bueno de **Alejandro** quiere saber si **Pan** tiene sangre de super guerrera. Pues bien, en principio se supone que sí, pero de momento no hemos visto que a **Pan** se le ponga el pelo de punta. La verdad es que es un poco desconcertante, ya que se supone que a su edad **Goten** o **Trunks** ya podían convertirse en super guerreros. Puede que sea un problema psicológico, que los autores de *Dragon Ball GT* no se atrevan a convertir a una chica en super guerrera. Es la única explicación que se me ocurre. Las películas de **Dra-gon Ball** que quedan por editar en España son poquitas. Hay una película de **Dragon Ball**, es decir, de la primera etapa de la serie, que recopila la historia de los primeros volúmenes. Es una pequeña maravilla y se supone que la acabarán sacando en nuestro país. Lo que no sé es el título que le pondrán si la sacan. Y esa es la última película. Luego quedan dos especiales de TV de ***Dragon Ball GT***, el primero con la historia de **Goku Jr.**, el tataranieto de **Son Goku**, y el segundo con **Vegeta** de protagonista intentando llegar al cuarto nivel de super guerrero.

✪ Carlos Alberto Mingo Gómez de Célis (Sevilla)
Carlos tiene un buen montón de preguntas que paso a contestar inmediatamente. Las páginas oscuras que salen de vez en cuando son páginas que en el original japonés estaban publicadas en color o en bitono, es decir, a dos colores. Ya hemos intentado que nos pasaran material para editarlas en color pero ha sido imposible. En esta nueva edición de ***Dragon Ball*** no habrá fichas, o por lo menos de momento. Los títulos de la antigua edición se están respetando, no así las portadas, que se están rehaciendo para esta edición. Por cierto que contamos con todo un elenco de autores famosos para ello. Los encargados de colorear las nuevas portadas son ni más ni menos que **Ismael Ferrer, José Miguel Álvarez, Nuria Peris y Pep Brocal**, un verdadero póker de ases. Las diferentes colecciones de cromos de ***Dragon Ball***, Tanto las españolas como las japonesas, se pueden encontrar en quioscos o en librerías especializadas. Por ejemplo, en Sevilla seguro que podrán ayudarte en lo que se refiere a Dibujos Animados. Tu pregunta sobre si es más fuerte **Krilín** o **Ten Shin Han** no la tengo muy clara. En un principio **Ten Shin** era bastante más fuerte pero luego, con el viaje a **Namek** y todas esas cosas... no sé, yo me decantaría por **Krilín**.

✪Rubén Blázquez Jiménez (c/Las Palmas, nº43, 6º D. Móstoles, Madrid)
Me sabe mal que no te guste el color amarillo de esta nueva edición. La verdad es que no eres el único que lo ha comentado, pero ahora me parece que sería complicado cambiarlo. Lo de publicar tu dirección para cartearte con otros aficionados ya está hecho, espero que la gente se apunte y te inunden de cartas. **Janenba** y **Hildegarn** no son el mismo monstruo. Supongo que será un error de los cards que tienes. Para acabar, no tengo ni idea de porque en Tele Madrid no se emite ***Dragon Ball GT***. Intentaré enterarme.
Estas son las cartas que han cabido pero había muchas más. Un recuerdo a **Francisco N. Sánchez Frigo, Málaga. Pedro Moya García, Albacete. Víctor Macías Folk, Motril, Málaga, y Manuel Pug Fernández, Valencia**. Muchas gracias a todos por escribir.

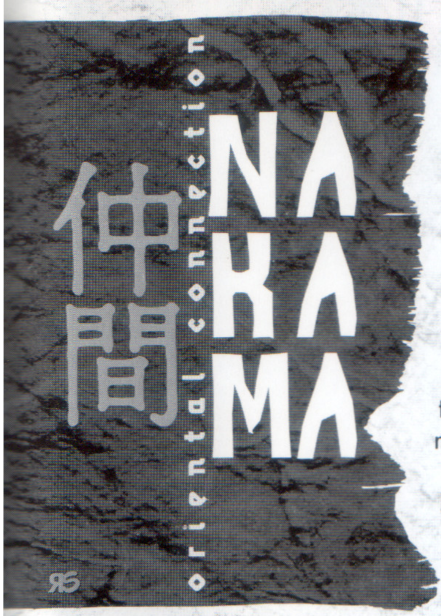
■ Ismael Herrero



P.F.

- **Goku** sí ha llegado al cuarto nivel de super guerrero.
- ***Dragon Ball GT*** tiene más de 50 capítulos.
- **Krilín** ha vuelto a morir en ***Dragon Ball GT.***
- También **Piccolo** ha muerto en ***Dragon Ball GT***

COMIKAZE nº 1 (aperiódico, en librerías especializadas, cartas: c/Ramón y Cajal nº 42, 18200 Maracena, Granada. 50 pts). Fanzine al estilo flip-book que comparte páginas con ***"Mondo extraño"***, dedicado al cine de culto. Contenidos: Granasex '97, noticias, Club Minami No Kaze, **Isao Takahata**, crónicas de **Jesús Merino** (dibujante de *Aníbal Gris* y *Jaque Mate* para **Laberinto**), etc. Espacio muy bien aprovechado, textos sin desperdicio y, en general, todo un placer a muy bajo precio.



MENOS LOBOS nº 1 (aperiódico, en librerías especializadas, cartas: c/Ample 38, 4º, 43202 Reus, Tarragona. 250 pts). Inmenso fanzine que trata sobre manga, anime y cultura japonesa. Contenidos: gramática nipona para no iniciados, novelas por entregas, comics propios, novedades editoriales, *Kimagure Orange Road*, diccionario de términos relacionados con el manga, transcripción de una mesa redonda con Nuria Teuler y David Ramírez (*Niñotaku, B3*), *3X3 Ojos, Ghost in the Shell,* etc. También podéis enviarles e-mail:*reuslumen@arrakis.es* o *ailover@hotmail.com*. Fresco, original, inquieto, buscan colaboradores y además sortean una cinta de video de *Dragon Ball GT*. ¿Qué más se puede pedir?

También queremos hacer acuse de recibo de manga enviado por **Juan Luis Pérez Rodríguez**, de Monforte de Lemos. Me ha parecido muy cachondo y el estilo de dibujo está bastante trabajado. Valdría la pena intentar editarlo como fanzine, o puedes ofrecer tus servicios a alguna otra publicación de este tipo porque es muy probable que te acepten. Sin ir más lejos, *Menos Lobos* busca colaboradores...

NOTA: maravillas de la técnica, nenes. Los fanzines que recibimos empiezan a mandar su dirección de e-mail; y para un mejor y más rápido contacto, los que dispongáis de Internet también podéis pasarnos el vuestro, y así la gente interesada en algún anuncio de *Oriental Connection* os podrá contestar a toda leche. Hasta el próximo mes.

Cels Piñol.

•COMPRO los tomos 1, 2 y 3 de *Dragon Ball* y los números 1 a 5 de *3X3 ojos 2ª parte*. También vendo varios mangas de *Dragon Ball* serie roja y otros. Pedir lista.
José Manuel Arazola, c/Marchena Colombo 1, 1º dcha., 21004 Huelva.

•BUSCO el Dossier definitivo de *Dragon Ball,* editado por Inu. Precio a convenir. También me ofrezco como dibujante o colaborador de algún fanzine.
Miguel Angel Aguilar Romero, c/Martínez de Irala 2, 2º C, 41010 Sevilla.

•VENDO los vídeos de *Alita I* (1.000 pts.), *Dangaioh* (1.000 pts.), *Area 88* (tres cintas a 2.000 pts.) y *Dallos* (500 pts.).
Mari Carmen Riquelme, c/Obispo Rocamora 63, Orihuela 03300 (Alicante).

•QUIERO cartearme con chicos y chicas aficionados a *Dragon Ball.* Soy una otaku de 17 años.
Concepción Medina, Pso. Valldaura 204, interior, 08031 Barcelona.

•VENDO el último tomo japonés de *Ranma 1/2* por 1.300 pts. También vendo cromos japoneses de *Sail Moon, Dragon Ball GT,* etc. Quisiera cartearme con otakus de todas las edades.
Arantxa García, c/San Rafael 25, 2º 2ª, 08001 Barcelona.

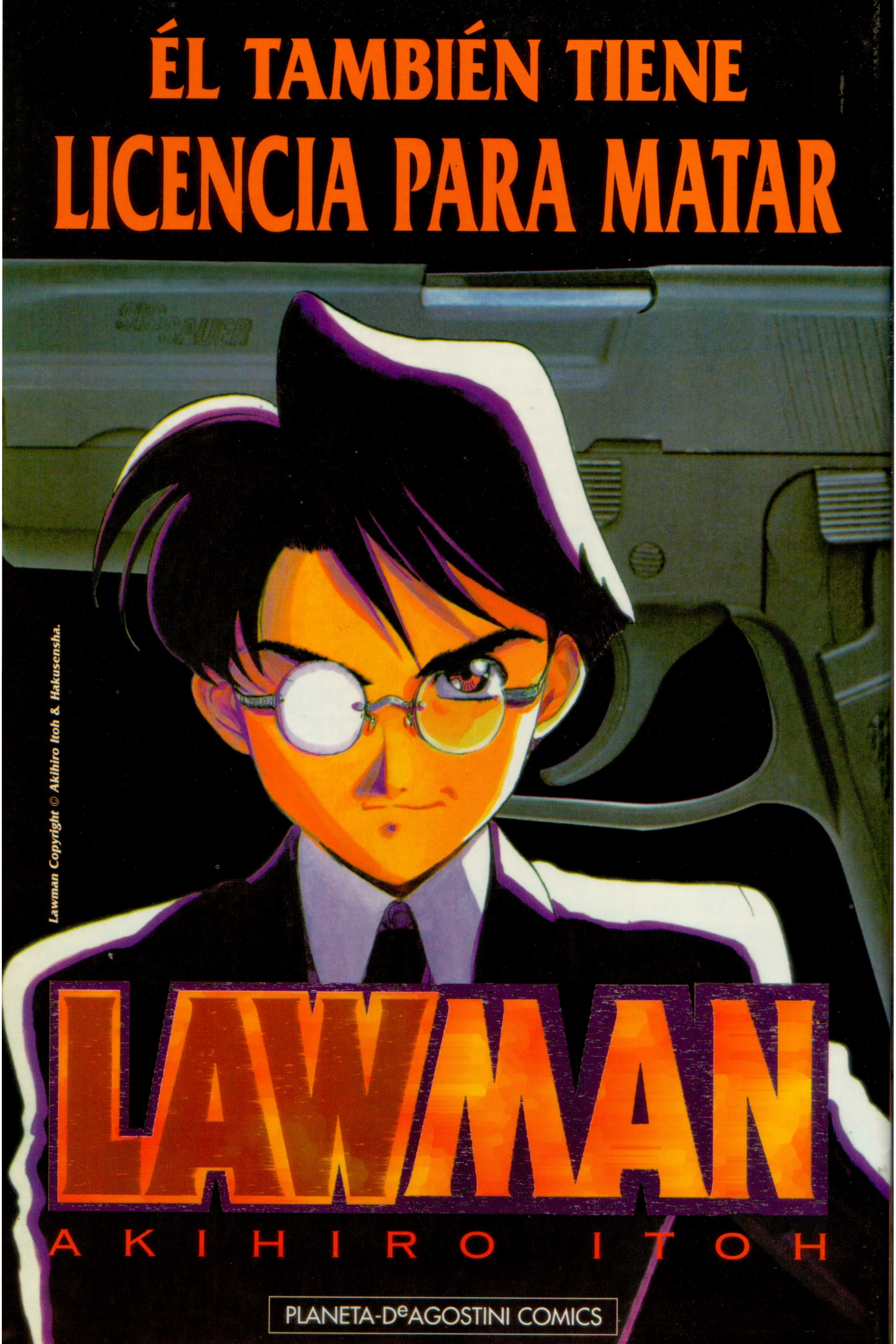
•VENDO la colección completa de *Akira*. 38 números a muy buen precio.
Juan José del Val, c/Sgto. Provisional 3, 4º F, 47013 Valladolid.

•BUSCO colaboradores para hacer un fanzine sobre manga y anime.
Marian Medina, Finca La Ventolera. Mogea. 29160 Casabermeja (Málaga).

•COMPRO los videos de los episodios de *Dragon Ball Z* a partir de la muerte de Célula, preferiblemente en castellano. En caso de que nadie los venda, también los alquilo para hacerme copias.
Emilio José Ropero, c/Gran Capitán 20, 14930 Montique (Córdoba).

•VENDO gran cantidad de material relacionado con el manga (animes, comics, tarjetas), todo muy barato. Mandaré lista a todo aquel que me escriba.
Josep Rius Ayora, c/Jacinto Verdaguer 15-17, 5º 4ª, escalera C, 08902 L'Hospitalet del Llobregat, Barcelona.

•COMPRO los vídeos de *Dragon Ball Z* a partir del torneo de Célula.También deseo cartearme con otakus de 8 a 12 años que lean *Dragon Ball, Fly, Alita* y *Doraemon*.
Alvaro Ramírez Calvo, Plaza Libertad 7, 2º Izqda., 26500 Calahorra (La Rioja).


ÉL TAMBIÉN TIENE
LICENCIA PARA MATAR
SIG SAUER
Lawman Copyright © Akihiro Itoh & Hakusensha.
LAWMAN
AKIHIRO ITOH
PLANETA-DeAGOSTINI COMICS